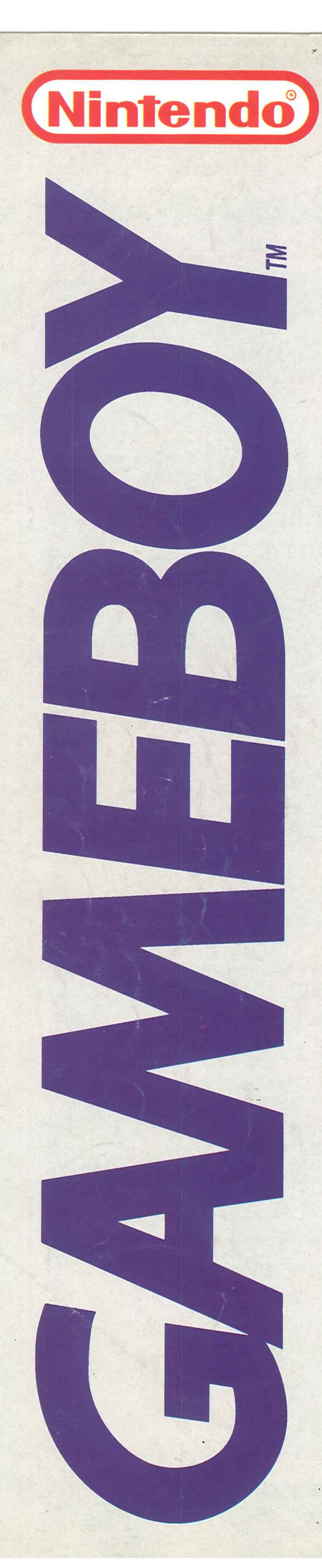


Año I Número 3- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
ROAD RASH
¡COMO UNA MOTO!
HOBBY PRESS
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR
2 MAPAS DESPLEGABLES
SUPER MARIO 3 y SONIC
Cientos de pantallas y trucos
8 414090 100168 00003
AVALANCHA NAVIDEÑA
FANTASIA
SPACE HARRIER
HARD DRIVIN'
GAUNTLET II
POPULOUS
PAPERBOY
HULK HOGAN PYTHON POWER
¡Vive el gran espectáculo de la lucha libre!
LOCOS POR EL... WRESTLING
Mega Concurso
REGALAMOS 1.000 GAME BOY
Nintendo GAME BOY



¡PASATEL

¡CON LA MAS INCREIBLE



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque… ¡Nadie se resiste a su fuerza!





...LO GAMEBOY!

...CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluído)





BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





¡EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!

F-1 RACE





THE AMAZING SPIDERMAN







NINTENDO WORLD CUP



SUPER MARIO LAND



DR. MARIO



ALLEYWAY

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!



SOLAR STRIKER



GOLF



GAMEBOY™ Nintendo

La consola que se lleva.



DYNABLASTER



BURAI FIGHTER DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR



KWIRK



GARGOYLE´S QUEST



ERBE SOFTWARE S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año I - Nº 3- Diciembre 1.991- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 pts.

EL MUNDO DE NINTENDO

Desde Nueva York nos llega un curioso artículo que nos describe, en clave de humor, la auténtica invasión que Estados Unidos está "sufriendo" por parte de los productos Nintendo. No te lo pierdas.

Hola, consolegas, aquí estamos por tercera vez ante vosotros dispuestos a ayudaros a que os lo sigáis pasando en grande con esos curiosos aparatos llamados consolas de videojuegos.

Y como ya han pasado los primeros números, y por tanto el tiempo de los discursitos metafísicos, vamos al grano, es decir, a ver cuáles son los temas más interesantes de la revista que tenéis entre vuestras manos.

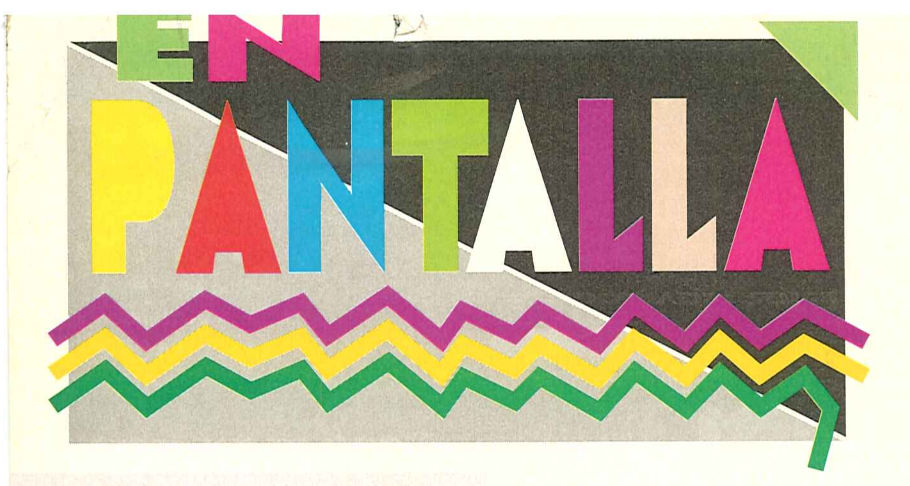
Ya no nos queda casi espacio, así que seremos breves: lo mejor de este número es la portada, la última página y todo lo que se encuentra entre las dos.

¿Que nos hemos pasado? ¿que no os lo creéis? Pues empezad a leer y ya veréis, ya...





Edita: HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz **Director de Arte:** Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie , Sole Fungairiño **Directora de Publicidad:** Mar Lumbreras
Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** F.L. Frontán
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada
Pedidos y Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18 **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel.: 654 81 99 Fax.: 654 86 92
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins del Rey (Barcelona) **Imprime:** ROTEDIC. Ctra. de Irún Km. 12,450 28049 Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991



MERCS: se estrena un mito

Otro estreno maquinero, esta vez abalado nada menos que con el nombre de Mercs, se aproxima a gran velocidad hacia nuestras Master System.

Y es que los malos no han aprendido todavía que hay mucho bueno por ahí suelto y que hagan lo que hagan, nunca podrán hacerse con el dominio del mundo.

El cartucho ha sido realizado por Sega, amparada en una licencia de Capcom, y según todos los indicios (ver pantallas adjuntas), la versión ochobitera parece más que interesante.

En breves os hablaremos ampliamente de este título... ¡no perdáis la comunicación!.





FATAL REWIND: versión Mega Drive de The Killing Game Show

Es muy posible que a muchos de vosotros os suene el nombre de este cartucho, ya que salió hace algún tiempo para los ordenadores jugátiles.

El programilla en cuestión fué aclamado en toda Europa por su increíble calidad, originalidad y adicción, y, por tanto, no es de extrañar que ahora venga a hacer su brillante aparición en nuestras Mega Drive.

La aventura la inician Electronic Arts y Psygnosis, compañía autora del juego que tiene la merecida fama de ser una de las mejores casas de software del mundo.

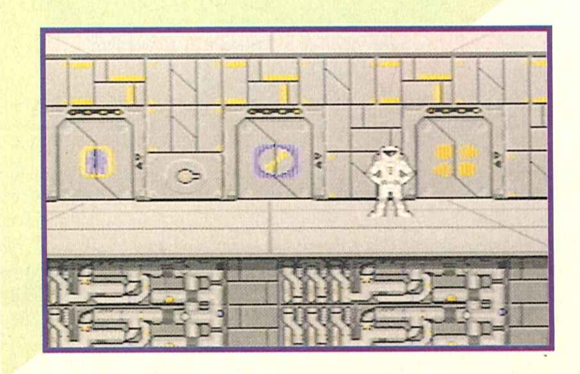
Pronto podremos disfrutar de este magistral cartucho.

La conquista del espacio con STARFLIGHT

Los jugadores megadriveros "serios" estáis de enhorabuena por la aparición de este cartucho de tintes épicos. Presentado por Electronic Arts, en él hemos de tratar mediante la diplomacia o la violencia, -pero siempre haciendo uso de la inteligencia-, amasar una importante fortuna. Para ello podremos comprar y vender mercancías, colonizar el mayor número de planetas posible y, en general, hacer todas esas cosas que hacen los importantes hombres de negocios intergalácticos.

Dicho de esta manera puede parecer un asunto simple, pero la cantidad de situaciones y opciones que presenta, la multitud de personajes distintos que has de manejar y la inagotabilidad de decisiones que tomarás, lo convierten en un juego realmente apasionante.

Si te gusta el color del espacio, no te preocupes, pronto podrás lanzarte a la aventura.





MAPAS DE SONIC Y MARIO 3

Como véis, este mes os ofrecemos un sensacional desplegable que contiene los primeros mundos de los juegos más atómicos del momento.

Pues tenemos una grata noticia que daros, y es que en próximos números os seguiremos ofreciendo más y más escenarios, ayudas y trucos para estas dos joyas en forma de cartucho.

¡No os lo podéis perder!

OUT RUN

El clásico de coches por excelencia

Quien no haya jugado nunca con Out Run, no sabe lo que es disfrutar de un juego de coches. Por eso, la Mega Drive está de enhorabuena, pues el Testarrossa rojo parece decidido a marcar una vez más las diferencias en las parrillas de salida de todas las listas de éxitos.

No os podéis imaginar la espectación que ha levantado este título, ni la irresistible impaciencia con la que lo esperábamos en esta redacción después de haber probado la superversión para la pequeña de las Sega, la Game Gear.

La de la Mega debe ser demasié...

Y llegó... ¡¡Turrican!!

Aquí llega Turrican, el guerrero biogenético más popular de toda la galaxia, dispuesto a eliminar a todas las criaturas malévolas y arrojarlas de una vez por todas lejos de su pacífico planeta.

Cinco mundos gigantescos le aguardan: la superficie, los pasadizos subterráneos, la instalación atmosférica, las cavernas y, por fin, la torre mecánica donde habita Morgul, el mismísimo jefe del ejército de escorias espaciales.

Todo un arsenal en forma de lásers, phasers, disparos quintuples, barras de energía, y rayos taladradores-giratorios, están a su entera disposición para que él y tú lo paséis a lo grande eliminado alienígenas a diestro y siniestro.

El nuevo héroe interplanetario quiere protagonizar la mejor de las aventuras en tu Mega Drive. Seguro que lo consigue.

La Neo Geo ya está en España

Por fin se confirma la noticia de que la Neo Geo, -la consola doméstica más potente realizada hasta la fecha-, va a ser distribuida oficialmente en España a través de LASP.

Para ello, sin embargo, ha sido necesaria la unión de varias distribuidoras europeas, quienes han tenido que "convencer" a esta compañía japonesa para que se decidiera a fabricar una versión Pal que pudiera funcionar directamente en nuestros televisores.

Estos primeros obstáculos han sido superados y muy pronto vamos a disfrutar todos, los que podamos, de esta auténtica máquina recreativa de imponente apariencia.

Otro interesante aspecto relacionado con esta noticia es que se van a poner en marcha varios centros especializados, en los cuales se podrá no sólo comprar la consola y los juegos, sino también alquilar éstos últimos.

Los precios finales serán de 63.000 pts para la consola y entre 20.000 y 26.000 pts para los juegos.

La Neo Geo, según sus propios distribuidores, no va a ser producida en grandes cantidades, ya que se pretende convertirla en un producto "especial" dirigido a un mercado muy selectivo.

Magizian Lord y Cyberlip

En cualquier caso, como podréis comprobar por las pantallas de los primeros juegos que nos han llegado, la consola es como para no perderla de vista ni un sólo instante...



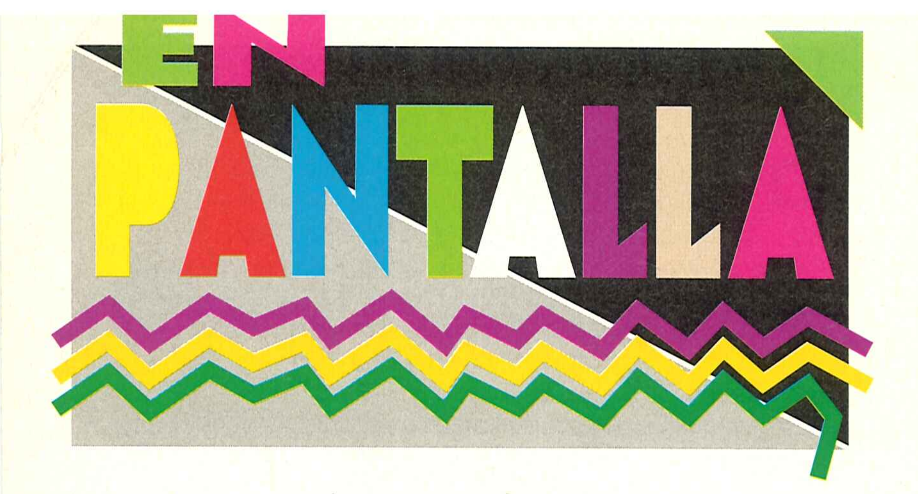
Aluvión de cartas

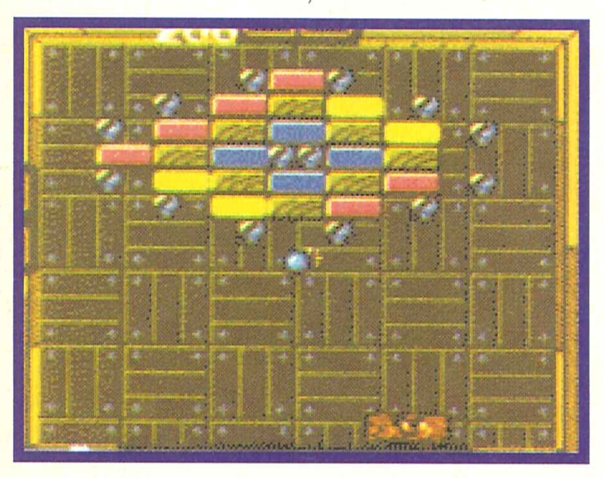
Lo que véis arriba no es más que una ínfima muestra de la inmensa lluvia de cartas que se está produciendo en nuestra redacción con motivo del Mega Concurso Game Boy.

¡Nos tenéis totalmente inundados!, especialmente a nuestra "secre", Merche, que no sabe ya dónde meter tanto cupón y tanto sobre.

Pero no nos importa, nos mola que nos enviéis miles de cartas. Seguid intentándolo y... ¡mucha suerte para todos!.







WOODY POP
Esquemas clásicos para la Game Gear

La factoría de juguetes de Enchanted Mansion está en apuros. Una siniestra máquina sin escrupulos ha invadido las inmediaciones de la cadena de montaje.

No contenta con eso, ha cerrado tadas las habitaciones para que nadie pueda entrar jamás. Menos mal que Woody Pop, el juguete de madera se ha decidido a cambiar la situación.

Tendrás que enfrentarte, en el más puro estilo Arkanoid, contra la máquina loca, devolviéndole la pelota una y otra vez mientras derribas todos los ladrillos.

¿Serás capaz de llegar hasta el corazón de la máquina?, ¿conseguirás atravesar las cincuenta habitaciones?. Permítenos dudarlo, fortastero...

¡¡ Ponga una silla en su Sega!!

No, no habéis llegado todavía a las páginas de Qué Locura. Lo que tenéis en estos momentos ante vuestros atónitos ojos es auténtico como la vida misma: una silla-joystick para Sega.

El funcionamiento de este super-espectacular artefacto es muy sencillo y se trata de un pad normal y corriente al que se le ha colocado una silla encima; para controlarlo no tenemos más que sentarnos y mover el cuerpo hacia la dirección que deseemos dirigirnos en el juego.

Los botones de disparo se encuentran situados en dos barras laterales, de tal manera que sirven para que nos sujetemos bien y para darle al conjunto una sensación de realismo total. ¡Guau!

Este curioso artilugio será puesto a la venta estas navidades y su precio será algo superior a las 20.000 pts. Pero, creednos, merecerá la pena, porque es totalmente alucinante, especialmente para jugar con simualdores de motos, coches, aviones, helicópteros...



EL SENSOR

Mola...

Que sigan apareciendo nuevos modelos de consolas.

•

Los esfuerzos de Sega por hacer compatibles la Game Gear, la Master System y la Mega Drive.

Ni fu ni fa...

La versión para Game Boy del mítico Paper Boy.

•

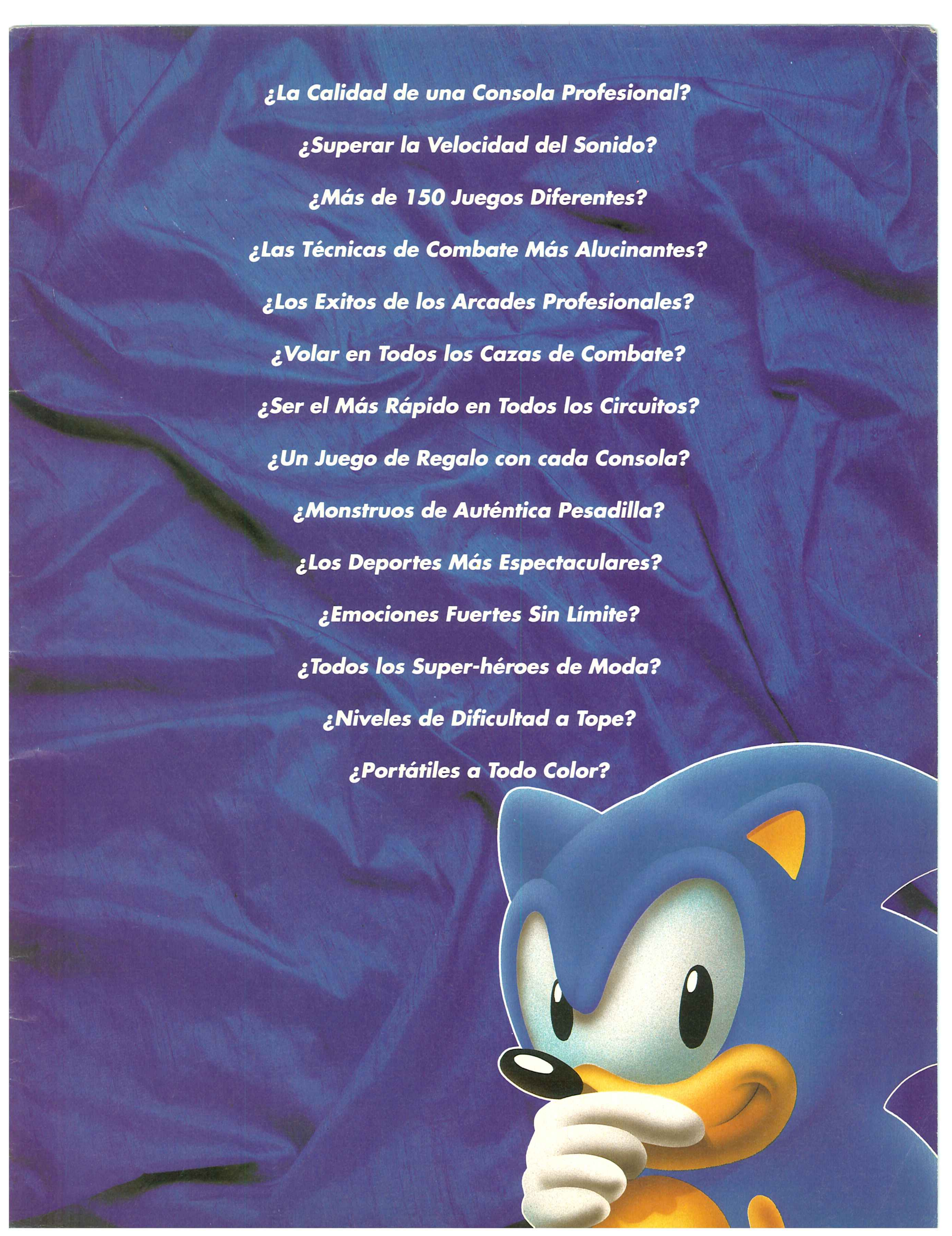
Los gritos que insisten en que vayas a cenar en el momento más emocionante de la partida.

No Mola...

Que salgan tantos juegos buenísimos... ¡no podemos comprarlos todos!

•

Pasarte estas navidades sin una consola.


¿La Calidad de una Consola Profesional?
¿Superar la Velocidad del Sonido?
¿Más de 150 Juegos Diferentes?
¿Las Técnicas de Combate Más Alucinantes?
¿Los Exitos de los Arcades Profesionales?
¿Volar en Todos los Cazas de Combate?
¿Ser el Más Rápido en Todos los Circuitos?
¿Un Juego de Regalo con cada Consola?
¿Monstruos de Auténtica Pesadilla?
¿Los Deportes Más Espectaculares?
¿Emociones Fuertes Sin Límite?
¿Todos los Super-héroes de Moda?
¿Niveles de Dificultad a Tope?
¿Portátiles a Todo Color?

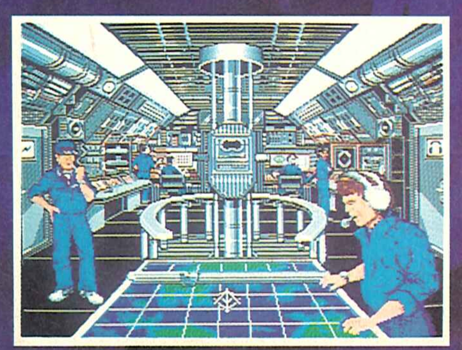


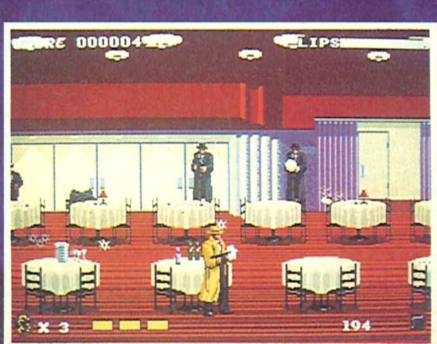


Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



Consola Portátil Color GAME GEAR









ES PODER

Lo que quieras. Cuando quieras. Como quieras.

En 8 ó 16 Bits e incluso en portátil a todo color. Con las nuevas Consolas SEGA ya puedes disfrutar de todo aquello que siempre habías soñado. Y mucho más.

Además, convencer a tus padres no te costará mucho. Basta con que les invites a probarla... seguro que quedarán fascinados por el realismo de sus grandes aventuras nada más apretar el botón de encendido.

Estas Navidades... el poder es tuyo.

Consola 16 Bits MEGADRIVE



SEGA

Vive Una Aventura Segura

El MERCADILLO

LIGHT BOY: Si quieres que tu Game Boy brille con luz propia en plena oscuridad y a la vez disfrutar de un tamaño de pantalla bastante generoso, tus problemas están resueltos.

Erbe va a comercializar este curioso Light Boy que hace las funciones de lupa y linterna a la vez y que costará alrededor de las 4.500 pesetas. Tus noches de insomnio no volverán a ser iguales.



Visor solar y bolsa de transporte para Lynx: Se acabaron los reflejos del sol en nuestro Lynx. Con este útil visor podréis decir adiós a esos traicioneros rayos solares que han dado al traste con muchas de vuestras mejores partidas. Y de paso protegeréis la pantalla de daños y arañazos. Mas útil imposible, Y todo por unas 1300 pelillas.

Los problemas de transporte también quedarán solucionados con estas prácticas bolsas de viaje.

Podréis encontrar dos modelos, uno para la consola y varios cartuchos (unas 2.200 pts) y otra más grande para transportar todo el equipo, desde la consola al transformador. Muy útil para los consolegas viajeros y jugones empedernidos (sobre las 3.300 pts).



Master-Gear Converter: ¿Quién ha dicho que la Game Gear tiene pocos juegos?, que levante la mano si se atreve. ¿Es que no os sabéis que existe un adaptador con el cual todos los juegos para la Sega Master System sirven para la Game Gear?. Sí hombre, sí, todos los juegos de la Master en la Game Gear y por sólo 5.990 pelas.

Joysticks Nintendo: Si tu joystick se te ha quedado pequeño y necesitas urgentemente un modelo de jugón profesional, Nintendo te soluciona el problema con dos nuevos modelos atómicos. El primero,Ultimate Superstick, es de un tamaño impresionante y tiene cuatro disparadores, varios reguladores, pulsadores, muchas lucecitas y, lo más alicinante, ¡te permite jugar en cámara lenta!.

En cuanto al NES Advantage te diremos que es muy cómodo y de atractivo diseño. Una base de metal elimina el rudimentario uso de ventosas y le dota de una sujección más que considerable. Además de los correspondientes "auto fires", control de velocidad y la posibilidad de cámara lenta, este portentoso joystick está equipado con una doble salida para que dos jugadores puedan turnarse. ¡Atómicos!.



Amplificadores para Game Boy: Las mejoras para tu portátil no se pueden conseguir sólo en cuestiones visuales, sino también "orejales".

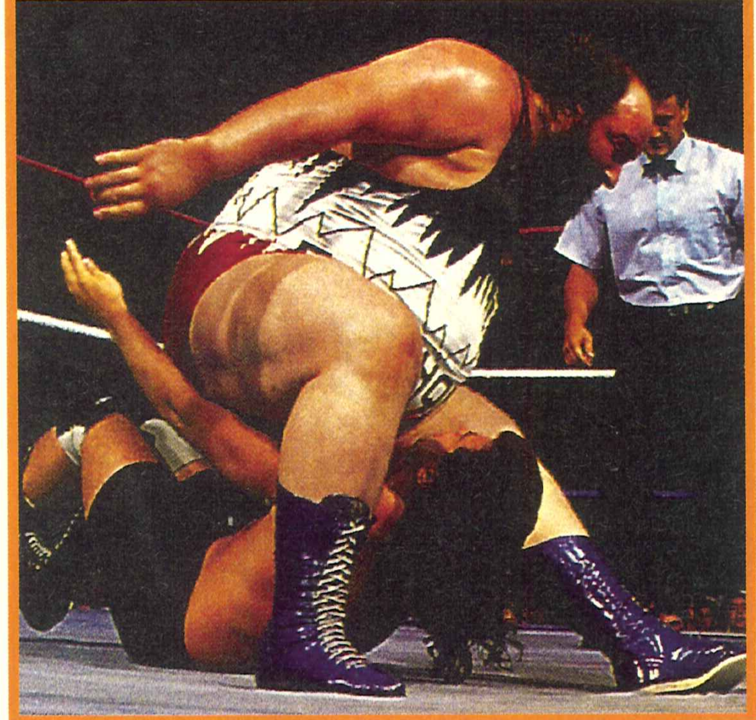
Mira, digo, escucha, estos mini amplificadores aumentan hasta 10 veces el sonido de tu Game Boy, con lo que podrás disfrutar a tope de la música de los juegos.

Cuestan sólo 1.200 pelas.



WRESTLING

El mayor espectáculo del mundo



Siempre se ha dicho que el circo es el mayor espectáculo del mundo. Evidentemente esta frase pertenece al pasado, pues si hoy en día hay alguna actividad que es sinónimo de espectacularidad sin límites , esa es, sin duda, el Wrestling.

Por supuesto, nuestras consolas no podían dejar pasar de largo la oportunidad de invitarnos a imitar a estos auténticos ídolos de carne (sobre todo carne) y hueso. La fiebre del Wrestling, ya está aquí.

Hace algunos años, cuando los que ahora se llaman "wrestlers" barajaban apodos como El Tigre del Yucatán o La Mosca que Cayó del Cielo, y la lucha libre era un violento deporte de apuestas, eran pocas las consolas que osaban llevar a sus juegos tanta brutalidad. Ahora, el paso del tiempo y la espectacularidad que ha alcanzado este pseudodeporte han bastado para hacerlo indispensable.



La Mosca y El Tigre han cambiado sus marginales apodos por los de Hulk Hogan, el Último Guerrero, Ted «el hombre del millón de dólares» o André el Gigante. Sus formas, lenguaje, músculos y predisposición al engaño descarado han embaucado a millones de personas. Primero en los Estados Unidos, y ahora en todo el mundo. Con la popularidad han llovido las licencias, los derechos, las retrasmisiones televisadas, los muñecos...

Como es de esperar, ninguna consola pretende quedarse fuera del espectáculo, y se está preparando una auténtica avalancha multisistema encabezada por héroes de nombre registrado, cuadriláteros y movimientos ñasca-ñasca de probada eficacia.

Distintos tipos de Wrestling

Este extraño deporte que se ha hecho popular gracias a un programa de televisión, tiene muchas vertientes.

La WWF (World Wrestling

Federation) aglutina, sin duda, los nombres y hombres más conocidos. En ella todo está permitido: amañar combates, insultar, luchar fuera de ring o incluso participar sin venir a cuento, cualquier cosa con tal de animar el cotarro. Transmite la idea de que la lucha no es seria, ni siquiera los golpes lo son, pero sí desenfrenada, inaudita, salvaje y muy original.

Algo muy diferente a lo que ofrece otra de las famosas del Wrestling, la Pro Wrestling, de espectáculo más boxístico y



Wrestle War
Mega Drive también en la lucha

Con este título Sega inicia su andadura por el apasionante mundo de la lucha libre americana, ya que hasta ahora no había editado para ninguno de sus modelos de consola un cartucho que imitara los divertidos combates de wrestling.

A pesar de no contar con la presencia de las populares superfiguras de la World Wrestling Federation, el cartucho de Sega se nos antoja altamente espectacular en todos sus aspectos.

Personajes enormes, potentes y variados golpes y gran realismo son los argumentos que dejan los temas de la calidad y la diversión fuera de toda duda.

WWF Wrestling Challenge para Nintendo. WWF Superstars para Game Boy. Wrestle War para Mega Drive. ¿Está el wrestling de moda?.

WWF Superstars
Wrestling en miniatura para tu Game Boy

Acclaim nos ofrece un cartucho dotado de gráficos gigantes, movimientos precisos y y escenas de presentación y rutinas gráficas de verdadera categoría.

Los cinco wrestlers que se partirán pecho y espalda por conseguir el título son nada más y nada menos que Hulk Hogan, El Último Guerrero, El Hombre de un millón de dolares, Mister Perfecto y Macho King.

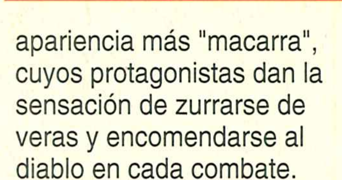
Acción, patadas, cabezazos, volteos, saltos, salidas del ring y trecenas de piruetas para esta versión pequeña de tamaño pero gigante de calidad.



Hulk Hogan y el Último Guerrero serán dos de las estrellas que protagonizarán emocionantes combates en la NES y la Game Boy.

Wrestlemania Challenge
Tus ídolos en Nintendo

Este título supone la segunda incursión de Acclaim en la lucha libre, más exactamente en la WWF.
La experiencia siempre es un grado, así que no os extrañe ver ampliamente superados los esquemas del primer juego que apareció para NES hace algún tiempo. En este último cartucho se reunirán nuevamente todos tus héroes, pero mucho mejor caracterizados y con unos movimientos bastante más reales.
Además se incluyen varias opciones en las que podremos elegir entre combate contra el ordenador, lucha entre dos jugadores o incluso dos contra uno. Apasionante.



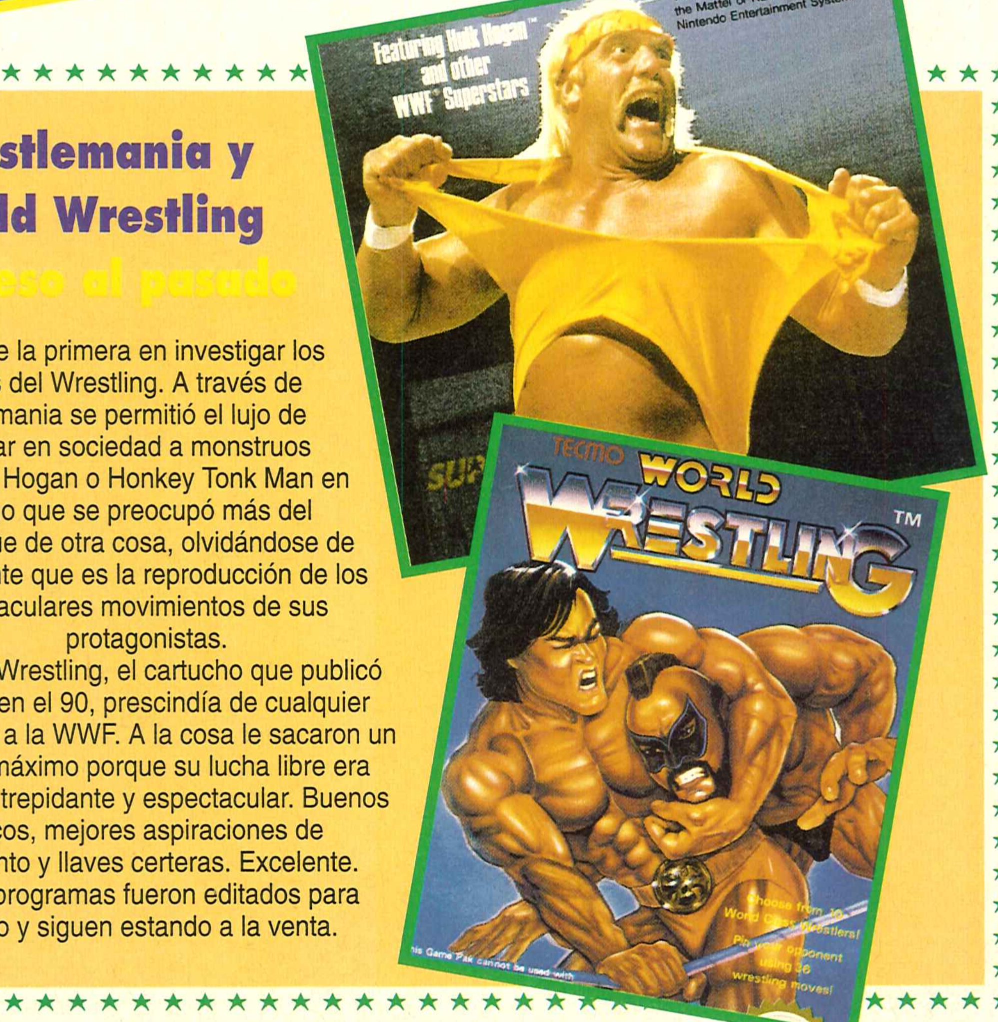
apariencia más "macarra", cuyos protagonistas dan la sensación de zurrarse de veras y encomendarse al diablo en cada combate.
Menos espectacular pero ingualmente bestiajo.

Un poco de historia

Muchos de los programas consoleros de lucha libre, que no han cesado de desfilar por nuestras pantallas desde hace tres años, han captado estas diferencias.
Aunque el primer cartucho para NES, Wrestlemania, apostó de principio por las estrellas y reyes de la competición, hubo otros, como el World Wrestling de Tecmo, que decidió que la lucha era importante en sí misma y que los nombres eran prescindibles. Con fecha de 1990, este atractivo cartucho de Nintendo prefirió la lucha al espectáculo y de una forma más cuidada y sugestiva ideó su propio campeonato, el TWW (Tecmo World Wrestling).
Por libre ha ido también la primera producción para Mega Drive. En ella tampoco caben los nombres famosos, el wrestler eres tú mismo y la imaginación inventará el de los enemigos. Es la lucha libre de Sega, el espectáculo de hombres grandes y fornidos realizando torsiones complejas y movimientos balleneros que recubren el ring.
Algo bien distinto a lo que prepara Nintendo, dos producciones Acclaim para NES y Game Boy que siguen a rajatabla las normas de la WWF. En estos dos casos se cuenta con los derechos pertinentes y con la aparición de los principales nombres del mundillo.
Todos estos cartuchos, cada uno para sus respectiva consola, serán sin duda el plato fuerte para los próximos meses. Así que ya sabéis, permaneced atentos a vuestras pantallas, porque la fiebre no ha hecho más que comenzar.

Wrestlemania y World Wrestling
Regreso al pasado

Acclaim fue la primera en investigar los secretos del Wrestling. A través de Wrestlemania se permitió el lujo de presentar en sociedad a monstruos como Hulk Hogan o Honkey Tonk Man en un juego que se preocupó más del nombre que de otra cosa, olvidándose de lo importante que es la reproducción de los espectaculares movimientos de sus protagonistas.
World Wrestling, el cartucho que publicó Tecmo en el 90, prescindía de cualquier referencia a la WWF. A la cosa le sacaron un partido máximo porque su lucha libre era realmente trepidante y espectacular. Buenos gráficos, mejores aspiraciones de movimiento y llaves certeras. Excelente.
Ambos programas fueron editados para Nintendo y siguen estando a la venta.





¡QUE IDEA!
PARA TU GAMEBOY
Con el nuevo LIGHT BOY sí que vas a llegar
hasta el final ¡consolero aventurero!
Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.
Hazte con tu LIGHT BOY y PASATELO GAMEBOY
en plena oscuridad.
¡Te regalamos las pilas!
Licenciado por
Nintendo
Official Nintendo Seal of Quality
ERBE
ERBE Software S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 · Madrid 28016
C/D FCA!



Nuestro servicio de espionaje consolero (T.A.N.G.A.Z.O.), ha vuelto a funcionar a la perfección. En esta ocasión nos ha hecho llegar uno de los primeros cartuchos editados en nuestro continente de lo que está siendo el auténtico bombazo de la temporada en Estados Unidos: Toe Jam & Earl.

Por lo que hemos podido comprobar, este super-original juego está plagado de notas humorísticas, musicales y cientos de sorprendentes detalles que lo convierten en uno de esos títulos que hacen de la Sega Mega Drive una auténtica consola de lujo.

Y, como bien sabéis , intrépidos hobbyconsoleros, lo que es moda en yankeelandia no tarda en romper por tierras españolas, así que iros preparando porque la invasión más divertida y alocada de los últimos tiempos está a punto de llegar.

Tradicionalmente, los extraterrestres han sido los seres más fieros de la creación universal y toda aparición por los parajes terráqueos ha sido considerada como el inicio de una peligrosísima invasión.

Este es el caso de los alienígenas que antaño intentaron hacer realidad el sueño de una nación marciana Grande, Libre y Universal. Afortunada o desgraciadamente, estos planes nunca llegaron a triunfar.

Por otro lado, existe un tipo de invasores que, con fines pacíficos, llegaron a nuestro planeta con el único objetivo de estudiar nuestro comportamiento. Ahí están E.T. y Starman, por si no os lo creéis.

La invasión "rapera"

Pero el caso que ahora nos ocupa es totalmente diferente.

Toe Jam y Earl llegaron accidentalmente a la Vía Lactea, inundando los oídos de los seres espaciales de música "rap" a través de dos grandes altavoces que coronaban su viejo pero aún eficiente armatoste galáctico.

Pero las desgracias se cebaron en nuestros amigos extraterráqueos, quienes entraron en un cinturón de asteroides y chocaron contra una mole de piedra digna de película "indianesca" y la nave fue directa, ¡qué mala suerte!, a un planetilla verde que había por allí cerca. El aparato se deshizo en nueve partes a lo largo de 20 mundos llenos de peligros prácticamente infranqueables.

Los "sufridos" jugadores deberemos, como es lógico, ayudar a estos raperos personajes a encontrar las piezas de su nave y regresar a Funkotron, su planeta redondo cual LP discotequero.



Esta es la estrambótica nave músico-espacial desde la que nuestros amigos preparan su invasión "rapera".

Una buena excusa para divertirnos

Estas son, en resumidas cuentas, las razones que se han buscado los señores de Sega para justificar la llegada a nuestras consolas de estos dos increibles, carismáticos y adorables personajes que, a buen seguro, llenarán los circuitos de tu Mega Drive con una simpatía digna de aplauso.

Esta superdivertida invasión se ha iniciado, por el momento, en los Estados Unidos de las norteaméricas, donde (ya podéis iros aprendiendo los nombrecitos), Toe Jam & Earl están provocando una auténtica fiebre alienígeno-rapera que se está convirtiendo, junto con la aparición de Mario y Sonic, en el fenómeno consolero de este siglo y parte del que viene.

Su llegada a tierras hispánicas supondrá la continuación de esta invasión a nivel mundial, la cual se verá igualmente acompañada de un potente éxito musical, ya que se tiene la intención de editar un rap que promete marchosos ritmos espaciales a 33 r.p.m.

Nunca antes la humanidad consolera estuvo tan ansiosa de que se produjera una invasión extraterrestre.

¡¡¡ Toe Jam & Earl se acercan a la Tierra!!!, ¿ podrás resistir tan emocionante espera?.

El juego alcanza sus momentos más divertidos cuando dos jugadores toman el control de Toe Jam y Earl simultáneamente.



Un héroe llamado Pato Donald

QUACKSHOT

Tras los éxitos cosechados por el ratón Mickey en nuestras Mega Drive, al Pato Donald también le han entrado ganas de convertirse en estrella consolera. A partir de ahora, gracias a Quackshot, no tendrá nada que envidiarle a su orejudo amigo.

Al conocer el enorme éxito que su amigo Mickey estaba cosechando en nuestras Mega Drive, el Pato Donald dejó escapar una miradilla de tristeza mezclada, todo hay que decirlo, con un poco de envidia. Su compañero había protagonizado dos de los mejores juegos que existen para cualquier consola, -Castle of Illusion y Fantasía-, y los programadores de Sega ni siquiera se habían fijado en nuestro emplumado amigo.

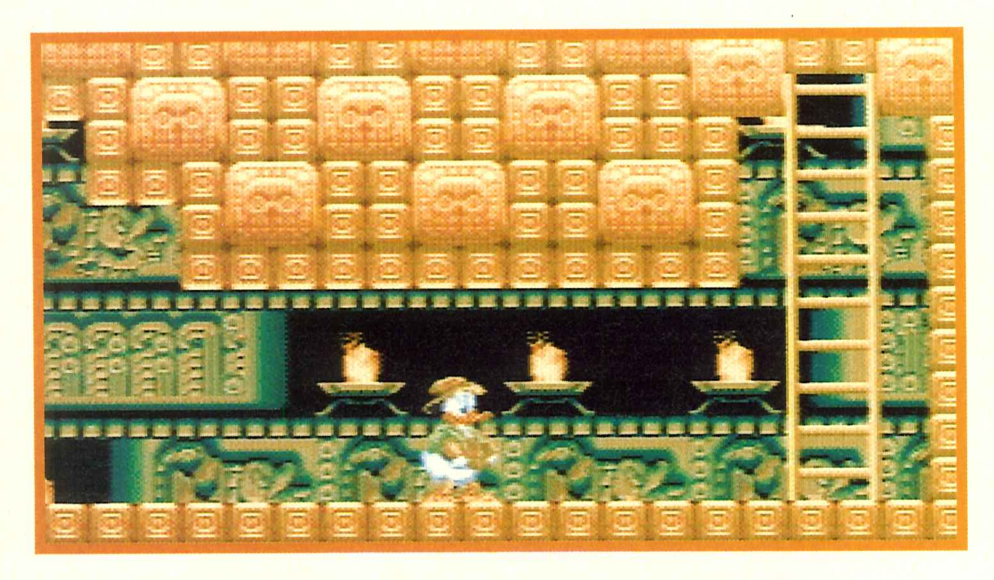
Pero un día, la fortuna se cebó en el pato Donald, quien fué honorificamente fichado para la posteridad consolera y elegido para protagonizar otra de esas mega aventuras que sólo Sega sabe hacer y que nos mantienen pegados como auténticas lapas a nuestras coloridas pantallas. (Además aparece en Mega Drive y en Master System, ¡Bieeeen!).

Y ya metidos de lleno en la historia del juego, os diremos que, como sabéis, Donald es un perfeco experto en buscarse problemas, pero parece que esta vez las cosas han ido demasiado lejos y el lío va a ser realmente gordo. Escuchad, escuchad...

Una fría tarde de invierno, nuestro palmípedo colega revisaba con curiosidad la portentosa biblioteca del tío Gilito, quien roncaba

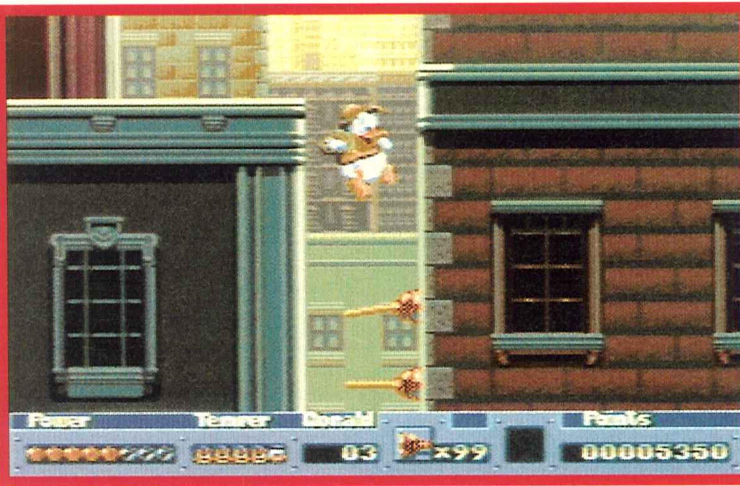








Los escenarios que visitaremos en compañía de nuestro emplumado amigo serán verdaderamente impresionantes. Desde las ruinas de un templo azteca hasta los modernos edificios de la ciudad. Todo un desborde de imaginación y colorido.



placidamente en un sillón. De pronto, un polvoriento libro llamó poderosamente su atención, "Las riquezas y tesoros del Gran pato Garuzia". El tal Garuzia fué años, mejor dicho siglos, el líder y rey de un gran reino. Un poco antes de morir, enterró sus tremendas riquezas en un secreto y desconocido lugar, que por supuesto nadie ha conseguido descubrir.

El pato Donald seguía hojeando con pétrea mirada el interesante librillo, y cual fué su sorpres al encontrar entre dos polvorientas páginas, un no menos polvoriento mapa que indicaba posibles pistas de la localización del preciado tesoro.

Donald no pudo evitar emitir un cuak de alegría, "Seré más rico que el propio tío Gilito".

Sofocado, cogió de la oreja a sus tres sobrinos y partió raudo al aeropuerto para embarcarse en la más trepidante y magnífica aventura de todos los tiempos.

Pero los secuaces de Pete Patapalo, -quien desgraciadamente ha contemplado toda la escena-, también le tienen mucho aprecio al dinero, por lo que perseguirán a Donald a través de todo Patoburgo, la tenebrosa Transilvania, Mexico, con sus templos mayas, o por cualquier otro lugar que nuestro aventurado pato se atreva a pisar.

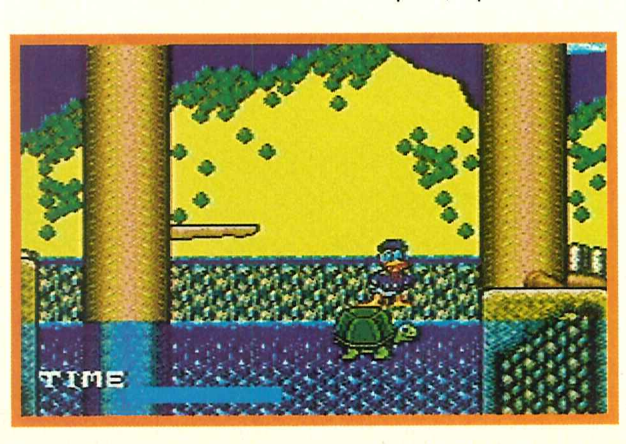
Con ligeros toques de videoaventura, este prometedor juego se va a desarrollar en unos escenarios increíbles, cargados de unos gráficos y coloridos dignos de la mejor de las superproducciones de Walt Disney.

Numerosos decorados, multiples scrolles, dulces melodías, adicción ilimitada y toda la magia de ese gran mundo llamado Disney se mezclarán en un cartucho que, o mucho nos equivocamos, o pasará a la historia del software ocupando un puesto de auténtico privilegio.

Todo está casi listo para el gran estreno, pero todavía faltan algunas semanas para que los usuarios de Sega puedan tener la oportunidad de compartir aventuras con tan simpático personaje.

Hasta pronto Donald. Te esperaremos impacientes.



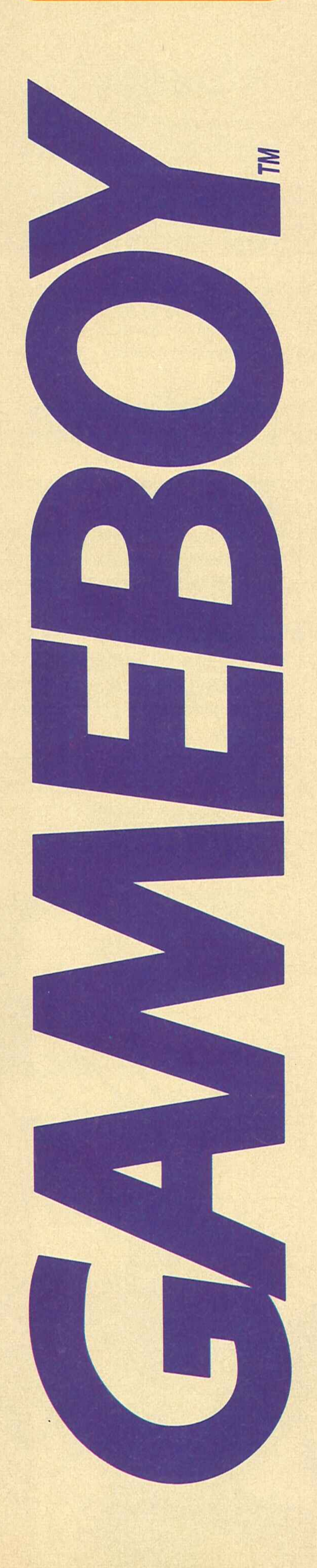


Esta vez los usuarios de la Sega Master System también tendrán la oportunidad de disfrutar con las aventuras del simpático Donald.



¡PASATEL

¡CON LA MAYOR FLOT



DOT

BATTERY

MOTOCROSS MANIACS ™
Elige entre 8 pistas y 3 niveles de dificultad. Vive la emoción del mundo de las dos ruedas.

PACMAN ™
El clásico "comecocos" tiene millones de adeptos en el mundo. Reta a Gameboy o a un amigo.

ROBOCOP ™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.

NAVY SEALS ™
El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.

BATMAN ™
Tú eres Batman. Lucha contra Joker y devuelve la paz a Gotham.

CHOPLIFTER II ™
Sólo tu destreza puede salvar al mundo del caos total.
¡Eres nuestra única esperanza!

...LO GAMEBOY!

...A DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

Link SIETE

...MATRIX WITH STEREO SOUND

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos del mercado. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras con tus héroes favoritos y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo Gameboy!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



GHOSTBUSTERS 2 ™
Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.



GREMLINS 2 ™
Acaba con los Mogwais salvando todas las trampas del camino.



DOUBLE DRAGON II ™
Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.



BUBBLE BOBBLE ™
Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.

CHASE HQ ™
Persigue a los forajidos más veloces del mundo. ¡Pisa a fondo y atrápalos!



DUCK TALES ™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.



THE SIMPSONS ™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.

PAPERBOY ™
Montando en tu bici, reparte los periódicos sorteando todos los peligros.

ERBE

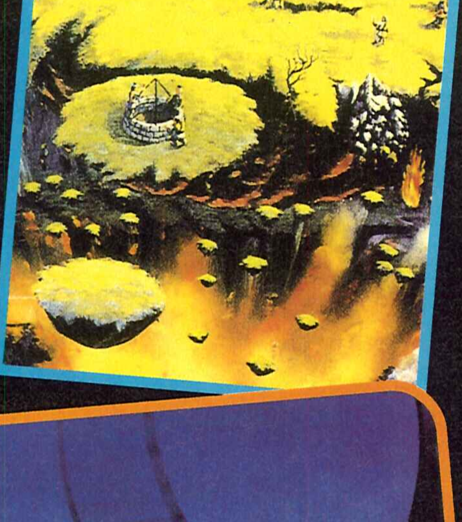
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

LISTAS



Vamos como Sonics, digo como motos, a daros la última de las listas más espectaculares del mundo. Ésto, muchachos, es lo que vale, que para éso la hacemos los que más sabemos del tema. Los dos héroes siguen arrasando. No hay rayo que los parta ni cartucho que les eche de ese privilegiado lugar. Se admiten apuestas sobre el tiempo de permanencia.

En el terreno de las portátiles, guerrra desatada. La misma que tenemos nosotros para elegir los puestos de cabeza, pues todos los títulos tienen calidad como para vender. Por cierto, seguro que os dísteis cuenta, pero el mes pasado cometimos un "pequeño" fallo y pusimos Game Boy sobre la lista de Mega Drive. Sonic sólo hay uno, y es el de Sega.







GAME GEAR

1	→	Out Run
2	↓	Shinobi
3	↓	Castle of Illusion
4	→	Space Harrier
5	↓	Wonder Boy

NINTENDO

1	×	Super Mario III
2	→	Gauntlet II
3	↓	Bart vs The Space...
4	×	Shadow Warriors
5	×	Blue Shadow
6	×	Spike Volleyball
7	↓	Batman
8	×	Blades of Steel
9	×	Donkey Kong
10	×	Super Mario II

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	✕	Sonic
2	→	Fantasía
3	↓	Castle of Illusion
4	→	Road Rush
5	↓	Thunder Force III
6	✕	E.A. Hockey
7	↓	Ghouls'n Ghosts
8	→	Monaco GP
9	✕	Shadow Dancer
10	→	Moonwalker

LYNX

1	↑	War Birds
2	→	Hard Drivin'
3	→	Turbo Sub
4	↓	Checkered Flag
5	↓	Block Out

GAME BOY

1	→	Choplifter II
2	↓	Escape from Camp...
3	↓	Gremlins II
4	↓	Super Mario Land
5	↓	Pato Aventuras

SEGA

1	✕	Sonic
2	✕	Super Kick Off
3	→	Populous
4	↓	Pacmania
5	↓	Indiana Jones
6	→	Leaderboard
7	↓	Forgotten Worlds
8	↓	Castle of Illusion
9	→	Ghouls'n Ghosts
10	↓	Spiderman



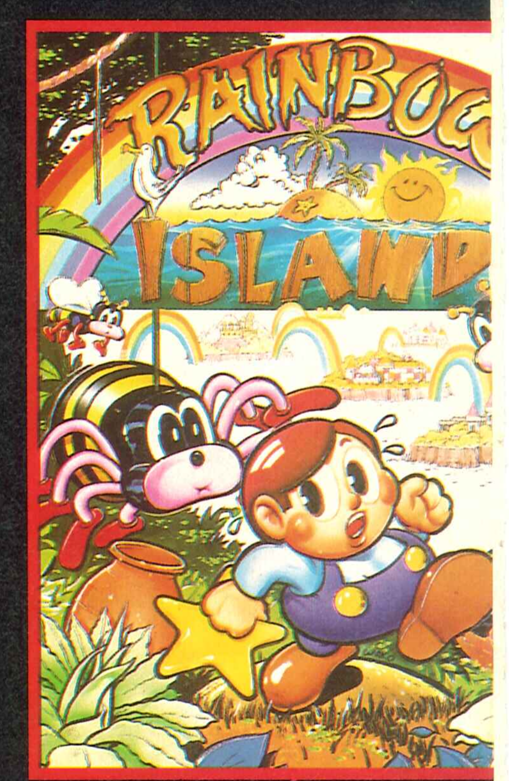

Nueva entrada

↑ Sube posiciones

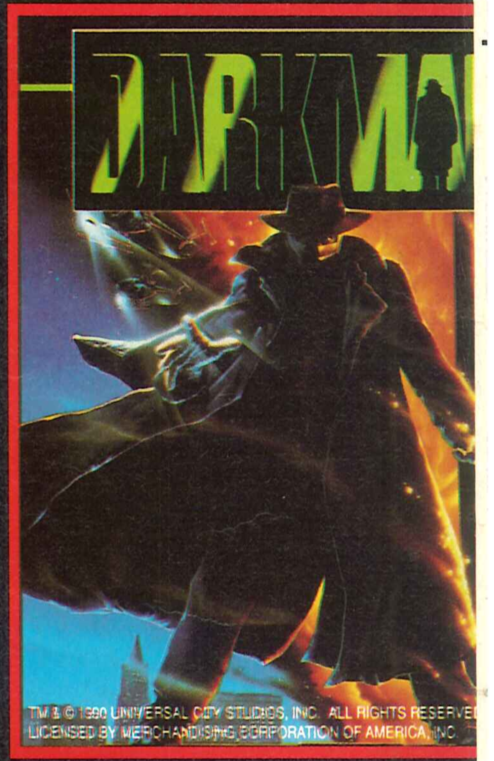

Desciende posiciones

ENTRA EN EL MUNDO DE

Nintendo®



¡ BUB Y BOB LOS HEROES DEL BUBBLE BOBBLE HAN
ESTA VEZ PARA VERSELAS CON LOS PELIGROS
SIETE ISLAS DEL ARCO IRIS. UN MONTON DE CRI
CONSPIRAN PARA IMPEDIR QUE AVANCES EN CADA
HASTA QUE TE ENFRENTES AL GUARDIAN... LA
DEFINITIVA A TU HABILIDAD.



CON LA HABILIDAD DE ADOPTAR LA APARIENCIA DE
PERSONA QUE ELIGE, PEYTON WESTLAKE HA JURAD
DE LOS ASESINOS QUE LE DEJARON DESFIGURA
TU DESEMPEÑARAS EL PAPEL DE WESTLAKE... COMO
EN ESTA EXCITANTE ACCION DE SUSPENSE.

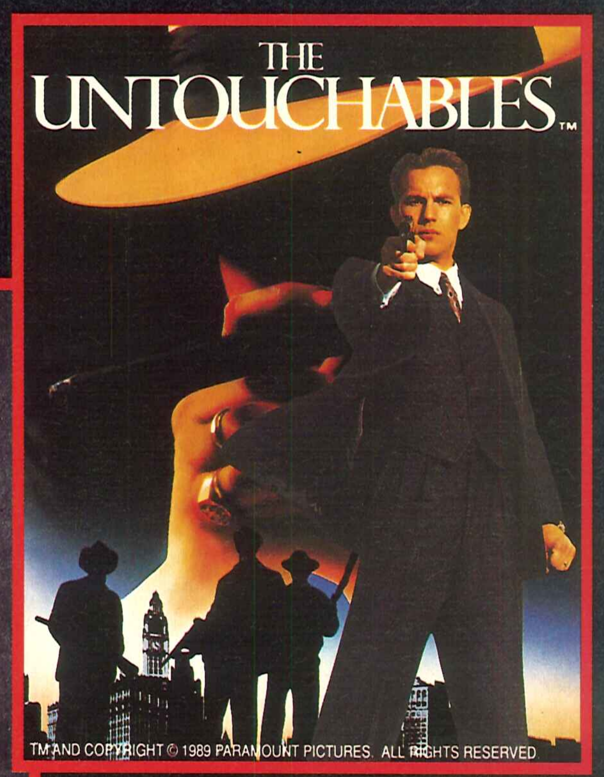
VUELTO!
DE LAS
ATURAS
NIVEL,
PRUEBA

CUALQUIER
O VENGARSE
DO. AHORA
DARKMAN...

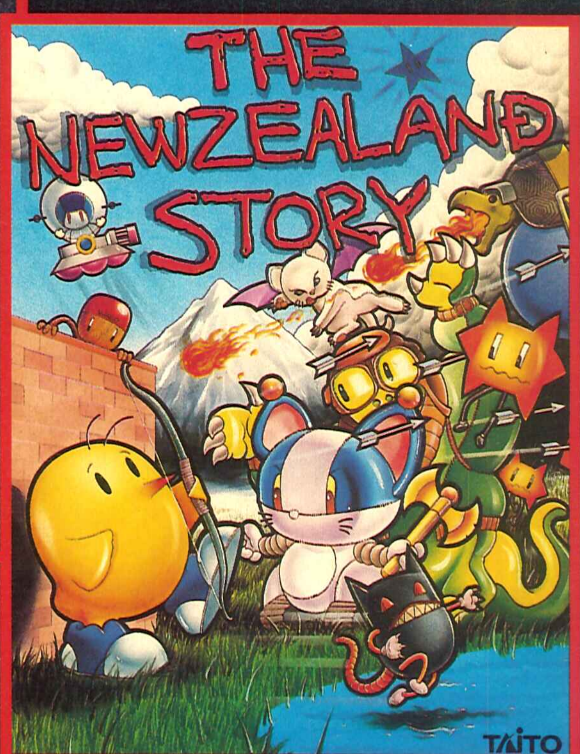


A TRAVES DE 12 INCREIBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN, EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MAS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ULTIMA CONFRONTACION: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.





LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANDILLA DE CRIMINALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJON Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LIMITE DE ELIOT NESS.



¿TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMPOTA DE KIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MAS ENEMIGOS, MUSICA INCREIBLE Y LO MEJOR DE LA ACCION QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58





FANTASÍA

El aprendiz de brujo

LOS MUNDOS DE FANTASÍA







Doce maravillosos mundos esperan a nuestro amigo Mickey y a todo valiente que se atreva a acompañarle en su increíble viaje a través de Fantasía.
¿Con cuál de ellos te quedas?. Lo tienes difícil porque todos son absolutamente alucinantes.



Un juego total

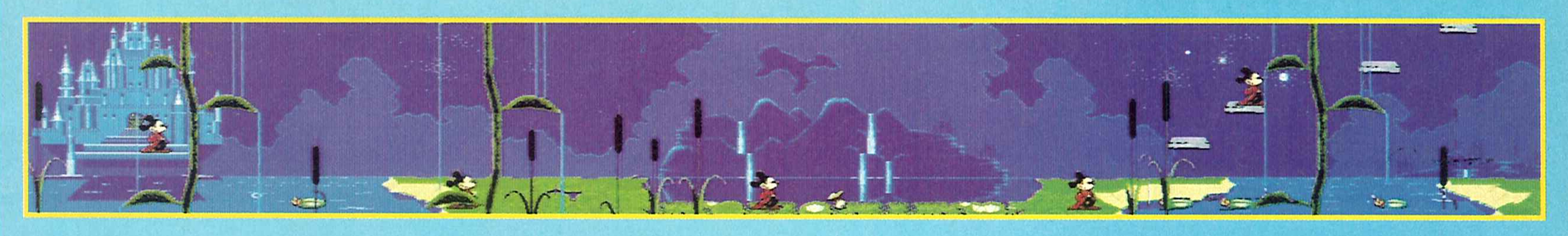
El retorno de Mickey ha sido deseado por todos los habitantes (yo soy uno de ellos) de ese divertido planeta llamado Sega.

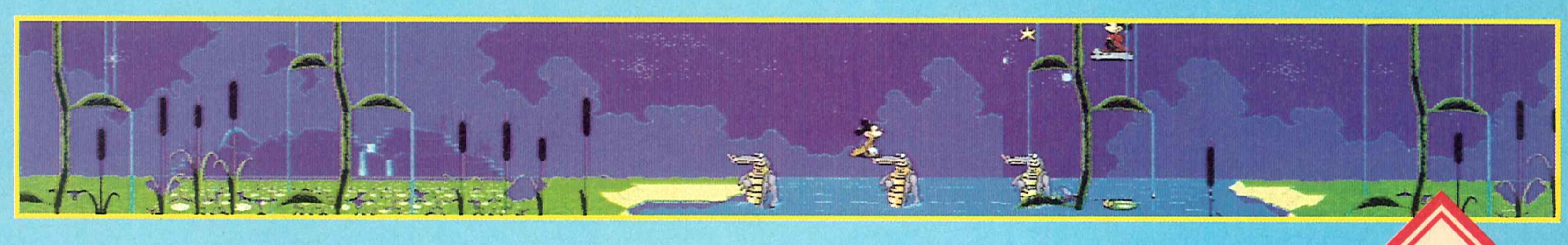
Con el apoyo de Walt Disney, era de esperar que el desarrollo gráfico y sonoro del juego fuera impecable. Pero la realidad ha superado todas las espectativas: no ha sido impecable, ha sido lo más.

A lo largo de cuatro niveles formados por una enorme cantidad de fases y pantallas secretas iréis descubriendo todo lo que se encierra en este mundo de Fantasía: adicción total, dificultad total, diversión total... es decir, un juego, pues eso, total.

The Elf





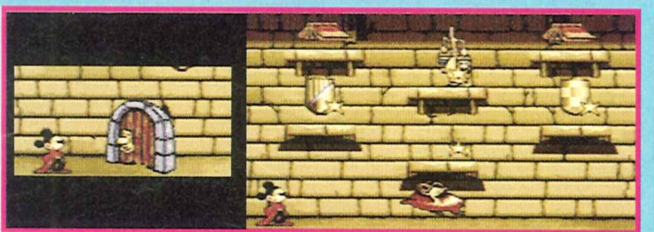


Mickey se ecuentra dormitando plácidamente en la cálida habitación del gran maestro. Lo único que le rodea es un valioso libro lleno de notas musicales, encargadas de que reine la tranquilidad armónica en el mundo de Fantasía.

Pero a algún gamberro malintencionado no se le ocurre otra cosa que abrir el libro y esparcir las notas al viento para que se pierdan por todo el reino. Afortunadamente, Mickey se da cuenta de todo, y raudo se lanza a la búsqueda de las notas.

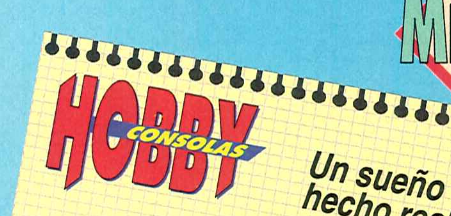
Cuatro extensos mundos serán escenario de aventuras y desventuras en nuestro peregrinar por las peligrosamente bellas y extensas tierras de Fantasía. En ellas, deberemos esquivar con nuestro hábil salto a incontables enemigos, a la vez que les soltamos algún que otro hechizo para hacer más fácil nuestro camino. Pero recuerda, Mickey tan sólo es un aprendiz, por lo que tendrá que racionar mucho sus escasos poderes mágicos y hacer uso de sus armas más eficaces: su habilidad y valentía.

Mickey tiene que arreglar todo este lío antes de que se entere el maestro. ¿Te apecete acompañarle en su fantástico viaje?. Seguro que sí.



El reino de Fantasía está plagado de habitaciones secretas, donde podremos recargarnos de energía y magia. Nuestro objetivo será recoger todos los objetos valiosos antes de que ningún enemigo nos toque un pelo.

MEGADRIVE



Un sueño hecho realidad

Con el aval cincuentenario de la película y un "Nunca segundas partes fueron peores..." se presenta en sociedad la segunda aparición consolera de Mickey Mouse para jolgorio y regocijo de todos aquellos que disfrutaran tiempo atrás en el Castillo de la Ilusión.

Cargado de evocaciones Disneyanas en el tratamiento de la imagen, con unos diseños y movimientos impecables y unas melodías a tono con la historia, este cartucho animado sorprende y engancha por una terrible dificultad que no le suponíamos a un juego de apariencia tan inocente.

Un terremoto a través de los tiempos en un viaje inmemorial hasta la imaginación más absoluta. Un juego épico.

Si decir Mickey es decir diversión, decir Fantasía es soñar.

J.L. "Skywalker"

Objetos mágicos

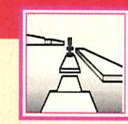
En nuestro recorrido por el mundo de Fantasía nos podremos agenciar todo tipo de objetos mágicos y recargadores de energía y puntos. Aquí tenemos algunos ejemplos.

Libro: Nos proporcionará un número variable de hechizos para poder emplearlos contra nuestros enemigos.

Estrella: no perdáis la oportunidad de conseguirla, aumentará vuestra energía vital, super necesaria.

Esferas mágicas: su única función es incrementar vuestro score.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

INFOGRAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: Fantásticamente alta

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 4.















Los gráficos y la música



Demasiado difícil.

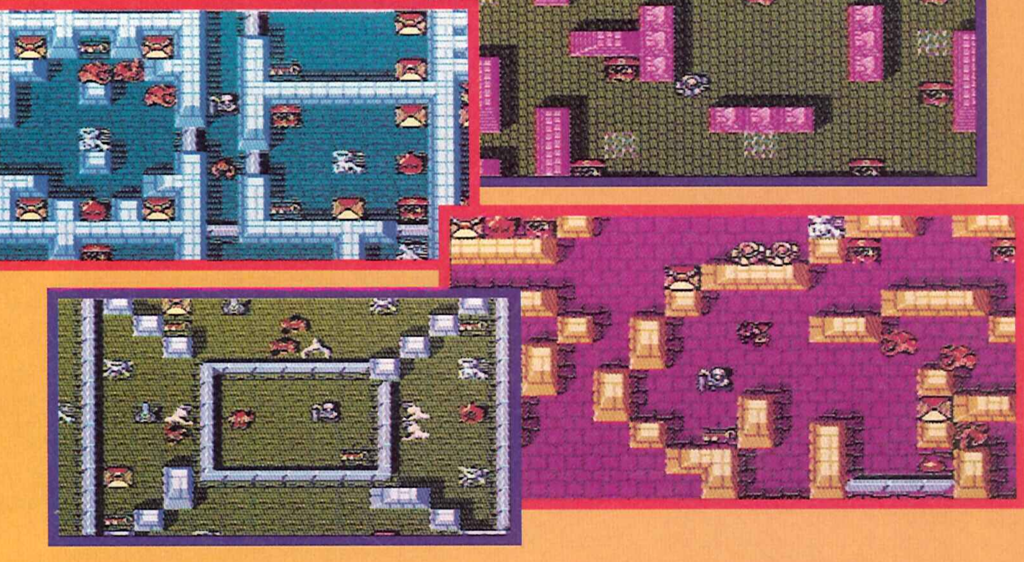




NINTENDO

GAUNTLET II

Los héroes del laberinto



Largos corredores alimentados con ténues antorchas y aderezados con gemidos y alaridos de todo tipo de criaturas se abrían ante los ojos de nuestros héroes. Quantor, Thor, Thyra y Merlin lanzaban miradas de soslayo a los alrededores, presagiando, en el interior de sus cerebros, las apariciones más insospechadas.

De repente, miles de orcos, aparecidos, demonios y representaciones espectrales de la propia muerte salieron al paso de nuestros cuatro amigos. Golpes y más golpes, flechas, hachas, hechizos y, en un par de minutos, todos los entes malignos fueron despachados en un perfecto ataque combinado de fuerza y habilidad.

Y esto es a grandes rasgos lo que debes hacer en Gauntlet II, segunda parte de ese mito laberíntico que Tengen (Atari) lanzara al mercado por primera vez hace ya casi séis años.

En esta nueva versión del clásico podrás adoptar la personalidad de Thor el bárbaro, Thyra la valquiria, Questor (elfo como yo) o Merlin el maguete, -cada uno con sus habilidades específicas de lucha-, e incluso podréis disfrutar cuatro jugadores simlutáneamente eligiendo al mismo personaje.

El objetivo consiste en recorrer más de cien niveles laberínticos buscando la salida hacia niveles superiores mientras aniquiláis a millones de enemigos de toda especie (no es broma) y recogéis tesoros para aumentar el score, comidas para restablecer energía y medallones y amuletos mágicos.

Acción garantizada cien por cien.



Los héroes

Thor el bárbaro: *Musculoso y de impresinante complexión , resiste al enemigo con gallardía. Ataque totalmente fulminante y un empleo de la magia digno de un asno.*

Thyra la valkiria: *Gran capacidad de protección gracias a su escudo y espada de acero toledano. El disparo es un poco pobre y el poder mágico, mediano. Cuando era pequeña se compró una Game Girl.*

Merlin el mago: *Hechicero de primera categoría y licenciado por Cambridge en magia blanca. Defensa casi nula, pero capaz de destruir a todos los enemigos.*

Questor el elfo: *Hábil, rápido, de pequeño atravesaba su bosque natal a lomos de una rama de tomillo. Tiene un poder medio de ataque y un magia poderosa. Se deprime a partir del nivel 73.*



Totalmente impresionante.

Totalmente sublime e inmejorable esta segunda parte del bienaventurado Gauntlet. La consola Nintendo está de enhorabuena por recibir a una de las mejores conversiones de todos los tiempos.

Más de cien niveles, a cual más peligroso y emocionante y miles y miles de enemigos que seguirán tus pasos como verdaderos dementes hacen que dé auténtico placer jugar con este Gauntlet 2, que, repetimos, es quizá la mejor conversión para NES de cuantas hemos tenido el placer de disfrutar en nuestra NES.

La unión de la total jugabilidad y el derroche técnico y sonoro han tenido como fruto este impresionante Gauntlet 2. Muy bueno.

The Elf



A la izquierda podemos ver una pequeña representación de los miles de fantasmas que nos atacarán constantemente.



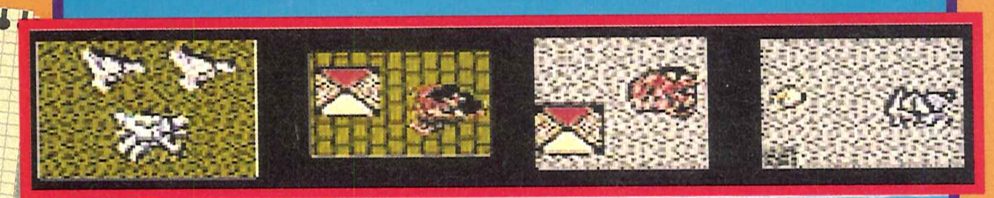
Se me saltan las lágrimas

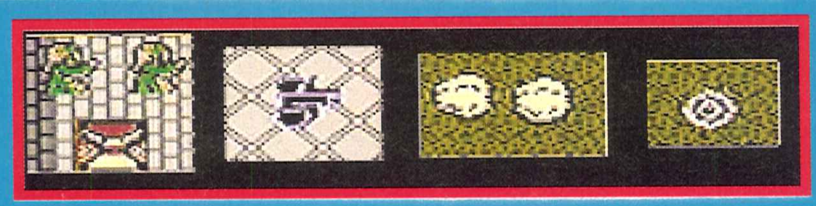
Me hallo emocionadamente feliz al volver a encontrarme con cuatro viejos amigos de leyendas maquineras que me endulzaron la vida allí por donde pasé y que no han perdido potencia con su llegada a la Nintendo de Mario y Luigi.

Tal vez penséis que no soy objetivo, pero es que la versión que nos ocupa es todo un canto a las tradiciones jugátiles de una generación, la mía, que disfrutó a tope con sus andanzas. Decir Gauntlet es recordar los viejos tiempos en un cartucho que revive sus sencillos pero sensacionales gráficos coin-op, sonidos y digitalizaciones increíbles o jugabilidad destructivamente ilimitada para cuatro aventureros.

Si crees que no eres capaz de caer en el hechizo de laberintear a los mandos de un héroe, prueba con este jueguecillo que creó escuela. Sensacional.

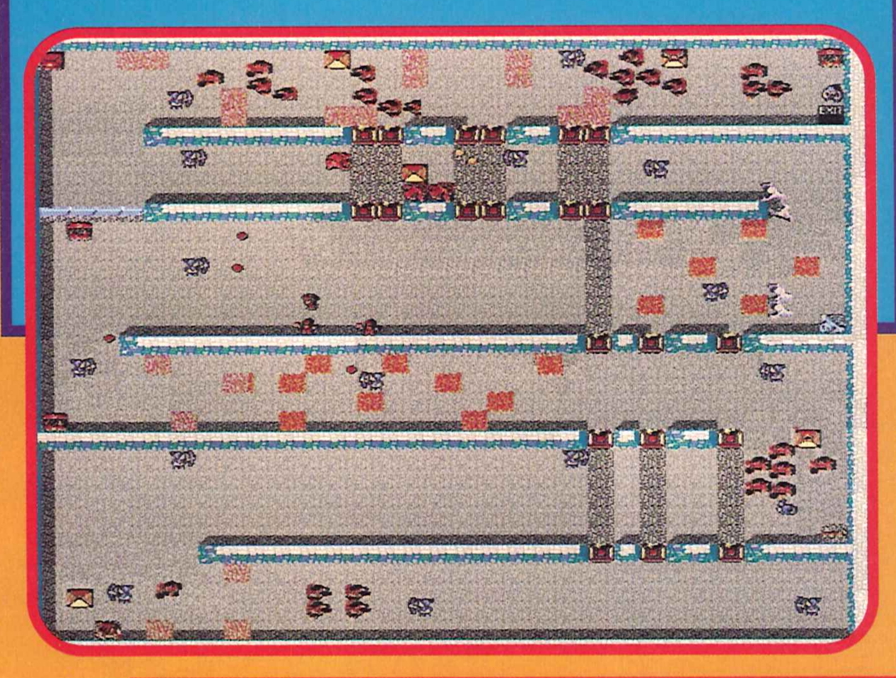
J.L."Skywalker"





Los villanos

Fantasmas: fáciles de abatir, pero atacan en pandillas de varios centenares.
Trolls: más resistentes que los anteriores y a la vez más pegajosos, también son muy abundantes.
Demonios: de aspecto fiero y rechoncho, se entretienen vomitándote bolas de fuego.
Lanza chuscos: se esconde tras las paredes y te lanza con pedruscos de gran envergadura.
Brujos: tienen la capacidad de volverse invisibles cuando te acercas, pero no por mucho tiempo.
La muerte: este espectro de color verdoso te chupará energía como un auténtico vampiro estelar, cuando haya saciado su sed, desaparecerá. Solo pueden ser eliminadas con pociones.
Plasma ácido: totalmente asquerosas y babosonas. El sonidillo que hacen al absorver parte de tu energía es harto desagradable. Sólo desaparecen al restarte una poco de energía.
"It": si esta misteriosa criatura te alcanza, todos los enemigos ignorarán a tus compañeros e irán a por tí. Contágiasela a otro o escapa del nivel rápidamente.
Dragones: se dejan notar por su tamaño y su aliento de fuego satánico. Difíciles de abatir.



LAS PUNTUACIONES


Arcade

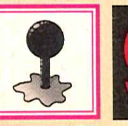
MINDSCAPE
Nº jugadores: 1 a 4
Dificultad: No nos importa lo más mínimo.
Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: Más de 100



88



92



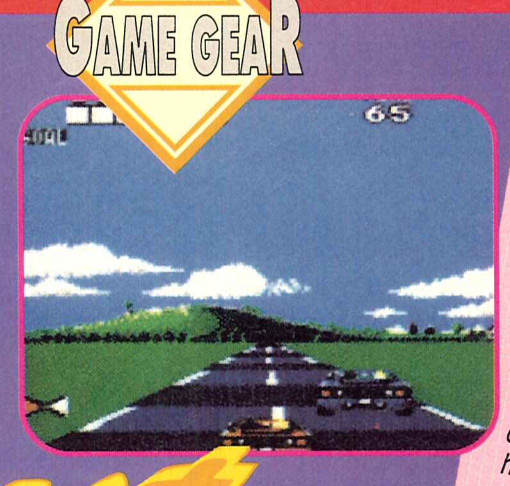

93


Todo, especialmente el sonido.


Que no pueden jugar veinte.

92

GAME GEAR





Out Run

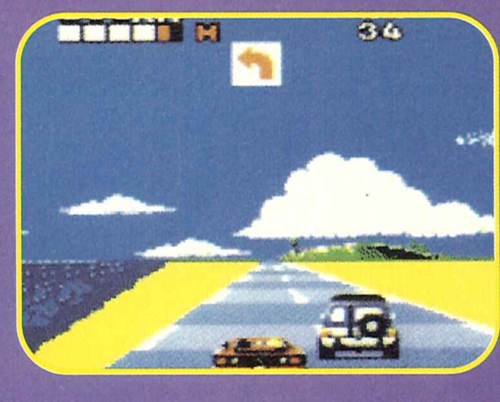
Un mito sobre ruedas

Todos hemos soñado alguna vez con pilotar un deportivo de esos que corren tanto y que valen una millonada, pero sabemos que es un sueño que muy pocos logran ver realizado.

No desesperes, ahora con tu Game Gear y Out Run podrás cumplir tu sueño y ponerte a los mandos de un Testarossa, rojo, descapotable y con rubia incluida en el asiento derecho.

Tu misión es protagonizar una competición contra reloj a lo largo y ancho de los E.E.U.U. Varios desvíos y bifurcaciones saldrán a tu paso y de ti depende elegir el recorrido que te llevará, en cualquier caso, a tu meta final: la diversión.

El género automovilístico ya tiene un inmejorable representante en la Game Gear.





HOBBY CONSOLAS — Un clásico entre los clásicos

Si hay un juego de coches al que todos hemos jugado alguna vez en nuestra corta vida, y que simboliza el juego de carreras por excelencia, ése es el Out Run. Y la Game Gear no se podía quedar sin su versión .

El Testarossa rojo descapotable se desplazará a velocidades de vértigo por nuestra pequeña pantalla con un scroll realmente suave y preciso, que se hace acompañar por unos excelentes efectos de sonido.

No se le puede pedir más a esta estupenda conversión de todo un super clásico que nunca había desaparecido de la mente de los jugones empedernidos, pero que ahora vuelve con renovadas fuerzas que le pondrán de moda por unos cuantos años más.

El consolero enmascarado

HOBBY CONSOLAS — ¿Out Run? Sí, gracias

Out Run aspira a reflejar en la Game Gear lo que ha sido y lo que puede seguir siendo en el mundo de los videojuegos: un mito viviente.

Pero como en esta revista nos gusta mirar hacia atrás sólamente lo justo, no me voy a poner melodramático y simplemente voy a decir que si quieres meter en tu portátil un cartucho de coches, no te lo pienses más, has encontrado lo que buscabas.

Fantásticos escenarios, sensación de realismo, varias opciones de juego (contra la máquina, acompañado, sólo o con leche)... son alguas de las características que definen a un clásico que ha vuelto a revivir para regocijo del público gamegeariano. Enhorabuena.

Nikito Nipongo

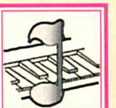
LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: como ir a 366 Km por hora.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 14

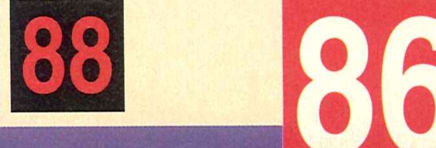
 80

  81

 88

 El scroll de la carretera y las músicas.

 La similitud entre los circuitos.

 86

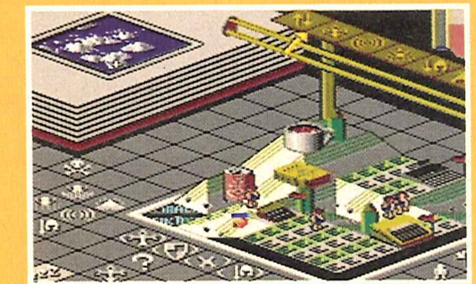
SEGA

Las guerras que habían mantenido los dioses del Bien y del Mal durante millones de años, no habían dilucidado un claro vencedor. Ahora, con la aparición de seres inteligentes sobre los mundos que gobernaban, la batalla cobraba una nueva dimensión. Los siervos del bien estaban condenados a luchar contra los del mal, y todas las razas de todos los mundos no pararían hasta la que la supremacía de uno de los dos dioses se impusiera.

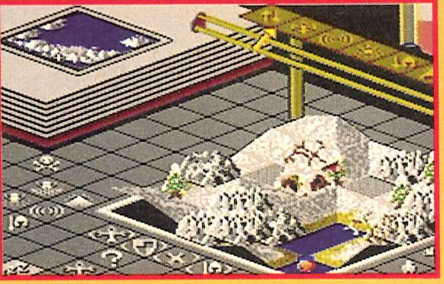
La batalla se ha desatado y tú, dios del Bien, no tienes más remedio que hacer triunfar tu ley.

La humanidad está en tus manos.

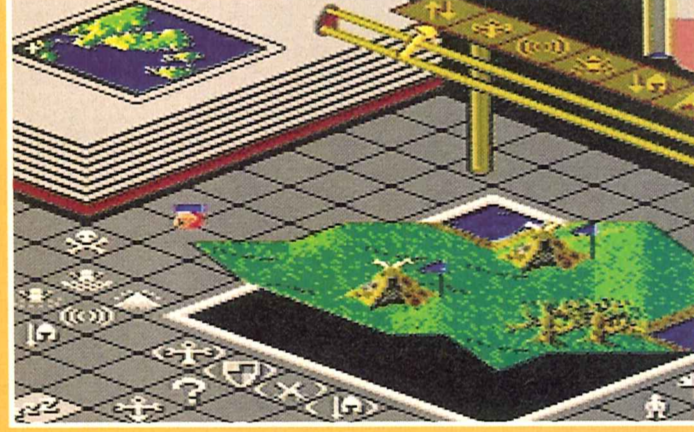
Popolous viene a desterrar de una vez por todas la idea de que un programa de simulación o inteligencia tiene que tener la apariencia de un ladrillo. A la vista estan sus coloristas y originales gráficos.



El Poder de un dios









Un juego de dioses

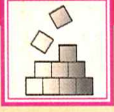
Populoso e impresionante nos llega este cartuchazo de los tecni-magos de la ingeniería consolística por excelencia.

Y lo único que se nos ocurre decir es que, hasta ahora, parecía imposible que nuestra consola pudiese albergar un juego de semejantes magnitudes. Y que conste que no lo decimos sólo por la impresionante cantidad de mundos que tenemos aquí metidos, sino porque absolutamente todo lo que inteviene en este juego tiene aspiraciones de grandilocuencia, empezando por la propia idea de representar el papel de dios, que no es moco de pavo.

¿Puede alguien resistirse a semejante invitación?, ¿a quién no se le ha pasado alguna vez por la imaginación la idea de ser dios y controlar el destino de la humanidad?, ¿habrá Segas Master System en el cielo?, y si es así, ¿jugarán los angelotes al Populous? Pues si no lo hacen, ellos se lo pierden.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

TECMAGIK

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: Más de 5000.

Dificultad: "... y el séptimo día descansó..."













Su seductora jugabilidad y la imposibilidad de aburrimiento.



Dios es perfecto

92

GAME BOY



¡Salvad la Tierra!

CHOPLIFTER 2

HOBBY CONSOLAS

Super entretenido y super divertido

Los muchachos de Beam Software (que algunos conoceréis como Melbourne House), nos traen un interesante y super entretenido arcade rebosante de calidad y de buen hacer. Muchos, variados y difíciles niveles saldrán a tu paso repletos de salvables rehenes y destruibles enemigos.

Los gráficos todo lo buenos que podían ser para un juego de este tipo, el sonido agradable y una adicción más que increíble conforman un juego que no dejará dormir tranquilos a los usuarios de la Game Boy.

Por si fuera poco, incorpora muchas armas y ayudas y tiene unas escenas de presentación alucinantes. Muy, muy bueno.

The Elf





El caos y el desorden se han instaurado en la Tierra desde la invasión enemiga. Ciudades y campos, ahora baldíos, se hallan sumidos en una ola de terror y destrucción.

Y ahí estás tú, como piloto de helicóptero de la Rescue Force, para salvar a estas pobres gentes.

La misión no va a ser nada fácil. Cinco peligrosos territorios pondrán a prueba tus reflejos en más de una ocasión. Empiezas en los campos invadidos por el enemigo y plagados de antiaéreos y tanques, para continuar en las cavernas, el mar, la selva y por último la fase de la ciudad.

Por supuesto no podrían faltar la incorporación de nuevas armas. Puedes recoger bombas, misiles, un poderoso lanzallamas, vidas extra, inmunidad...

Acción y adicción para un juego que posee toda la frescura y calidad de los mejores arcades para Game Boy.

HOBBY CONSOLAS

La diversión por bandera

Cual objeto volante de primera clase llega planeando ese insigne trueno maquinero de avales callejeros y diversión inaudita. Pero si insigne es este personajillo mecanizado, -el Choplifter-, más lo es aún el cartuchillo jugátil que lleva dentro y, aunque a simple vista parezca poco espectacular, lo cierto es que entretiene, de una manera irracionalmente descomunal, al más exigente de los usuarios transportables de Nintendo

Grafiqueramente os puedo insinuar que se presenta muy sencillo, que no deficiente, y las melodías y sonidos son excelentes aún, supongo, debajo del agua.

Una bomba atómica de adicción que te absorberá los sesos.

J.L."Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

BEAM SOFTWARE

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº Continuaciones: 2

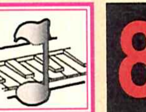
Nº de fases: 5 (15 Niveles)

Dificultad: No te preocupes, hay claves.



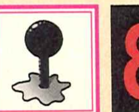


84





85

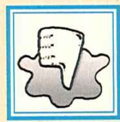




89



La adicción, el sonido y los gráficos de presentación.



Podía haber sido un poco más sencillo.



86

La Música

Los Instrumentos


Consola 16 Bits MEGADRIVE


Consola Portátil Color GAME GEAR


Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II

En "MOONWALKER" de M. Jackson, en "FANTASIA" de Mickey, en "GHOULS'N GHOSTS" o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Las Videoconsonlas SEGA se convierten en los más fantásticos instrumentos para disfrutar de la música y de todos los efectos acústicos con la máxima calidad profesional.

Juegos con el mejor sonido; como corresponde a una marca líder en el mundo.





POPULOUS



JUGANDO A SER DIOS

En Populous desempeñamos el papel de dios del Bien que se enfrenta en todopoderosa batalla al dios Maligno en los más de 5000 mundos que existen en el universo.

Así, y por arte de la creación, podremos provocar terremotos, inundaciones, diluvios, organizar ejércitos, modificar la geografía del planeta, edificar, crear liedres políticos... Absolutamente todo lo que ocurra en el mundo sucederá porque tú lo hayas decidido.

Pero claro, las leyes que rigen el universo y el destino de los hombres son muy estrictas y nosotros no podremos romper sus reglas. Un ejemplo: antes de poder disponer de un gran ejército que destruya al enemigo, deberemos aumentar el número de habitantes, cosa que sólo se consigue si existen las condiciones necesarias: abundancia de alimentos, de viviendas... detalles todos que tendremos que controlar a la perfección para que nuestra población crezca y no sea invadida por los seguidores del dios Maligno. Interesante, ¿verdad?.

HOBBY CONSOLAS

Miles de mundos, una sóla diversión

Aunque siempre he sido escéptico a estos "raros" cockteles estratégicos, no puedo sino reconocer que este cartucho me ha llegado al corazón jugátil que todo consolero lleva dentro.

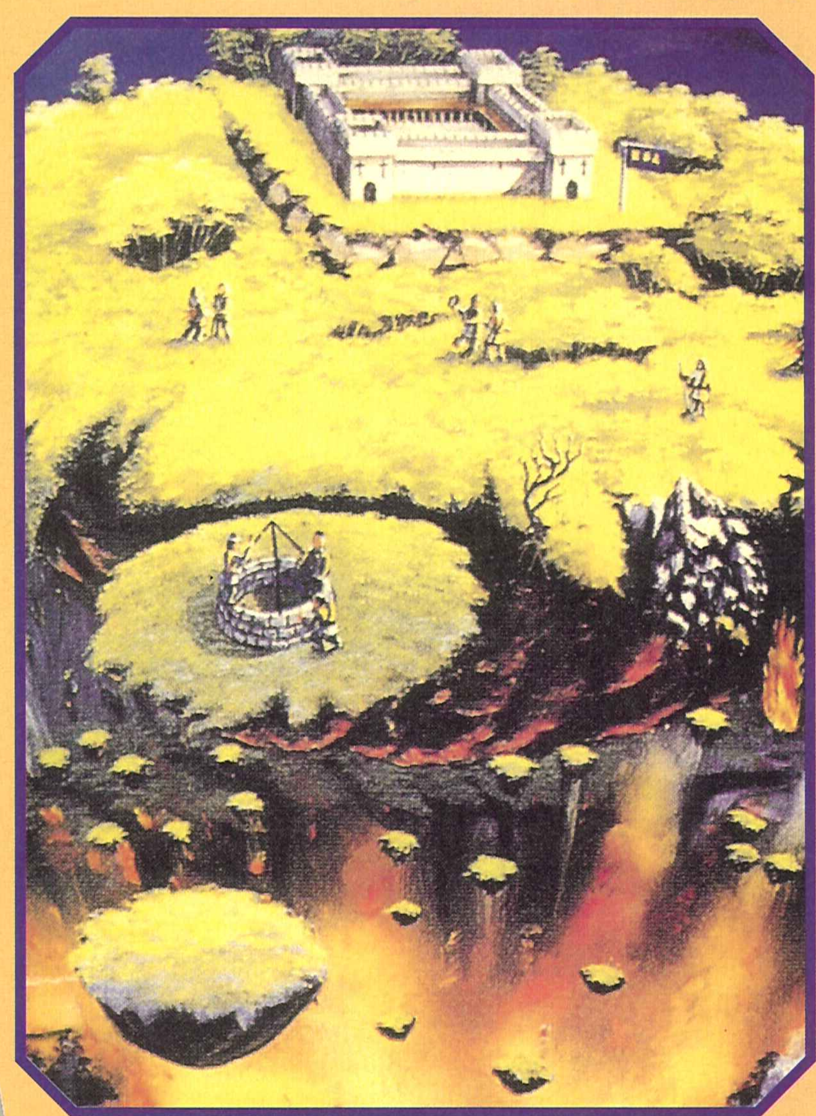
Gráficos coloristas, simpáticos y perspectivas perfectamente representadas convierten tu visual carrera desde las alturas del limbo en un torrente de fonómenos meteorológicos, sonidos logrados y una adicción digna de la mayor de las furias divinas para que aprendas que lo de ser dios no resulta nada fácil.

Cultiva campos de jugabilidad durante el día y descansa por la noche porque los chiquillos de Tecmagik, con este Construction World, se han pasado de la raya y tratar de tomar de un sólo trago todo el Populous puede resultar demasiado fuerte para mentes sensibles.

Miles de mundos y un sólo mensaje: diversión.

No lo dejes escapar.

J.L."Skywalker



El Tiempo

El Espacio

En "SUPER MONACO GP", en "THUNDER BLADE", en "TRUXTON", o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Las Vídeoconsolas SEGA aseguran la máxima fiabilidad en el espacio más reducido.

Para pilotar con toda precisión los aparatos más veloces. Para acelerar al límite, el ritmo de tus emociones contra el crono.

Juegos que vencen al tiempo; como corresponde a una marca líder en el mundo.



Consola 16 Bits MEGADRIVE

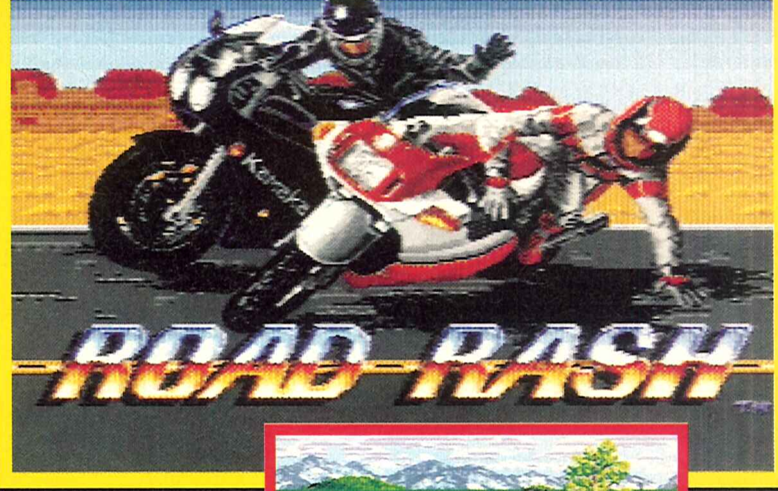

Consola Portátil Color GAME GEAR



Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II









LA FIEBRE DEL ASFALTO

Olvídate de los juegos de motos convencionales. Apúntante al Rash, a la emoción, al riesgo de las carreras de motos más salvajes que te podrás echar a la Mega Drive en muchos años.

Piensa en la peli de Mad Max, en los golpes y la caña que se daban esos auténticos conductores suicidas. Ahora combina la experiencia mental con la velocidad y sensación de realismo que seguro recorrió tu cuerpo con Super Hang On. Imagina por un momento el resultado de la mezcla. Absolutamente abrasivo. Así es Road Rash, un juego trepidante, duro, real, en el que las carreras de esos monstruos de 500 CC sobrepasan la mera competición y las peleas a golpes sobre la cabalgadura se hacen dueñas del panorama.

La acción no cesa, la tensión se puede cortar, la velocidad se hace dueña de la situación... Piénsatelo dos veces antes de que la fiebre del asfalto se apodere de ti. Estás avisado.



Encuentra el escenario perfecto

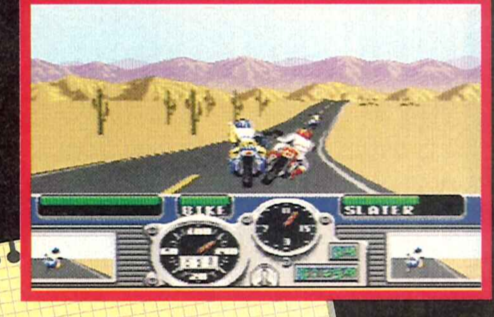


Desde la Sierra Nevada al Grass Valley, peligrosas carreteras plagadas de curvas se convierten en indispensables compañeros de viaje. En el camino quedan la Costa del Pacífico, el Bosque de la Madera Roja y el Desierto de las Palmeras.

Aunque todos estos escenarios han sido diseñados con la misión específica de ponernos las cosas difíciles, lo cierto es con ellos se crea un ambiente realmente espectacular.

Tan sólo llegan a diferenciarse en su colorido y pobladores. El resto, lo que importa, son circuitos irremediablemente complicados en los que tendremos que dejarnos la piel.





HOBBY CONSOLAS

Simularcade de motos.

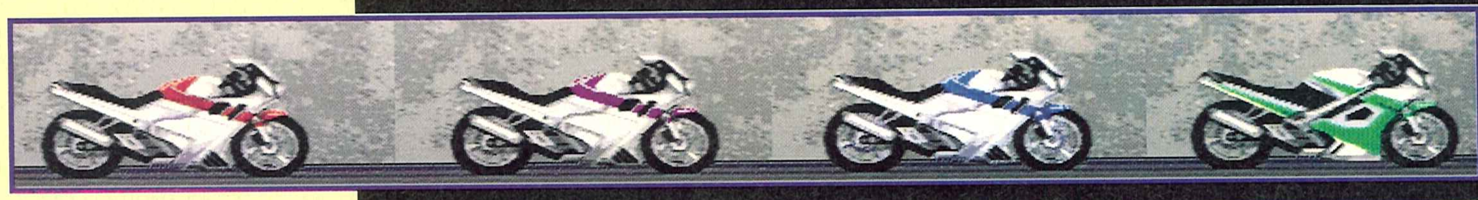
¿Por qué habrá tan pocos juegos para Mega Drive de coches, motos y demás? Seguramente Electronic Arts se hizo la misma pregunta, se puso manos a la obra y lanzó este trepidante "simularcade" de motos.

A los mandos de una supermoto, y junto con otros catorce competidores, tu objetivo es -¡toma ya!-, llegar el primero a la meta. Tortas, patadas, pellizcos y mandobles entre los pilotos aderezan hasta límites insostenibles este super cartucho.

Un scroll super rápido y una sensación de velocidad totalmente creíble convierten a Road Rash en el máximo exponente motociclístico de la Mega Drive.

Si tu pasión son las motos o la velocidad, consigue este Road Rash cueste lo que cueste.

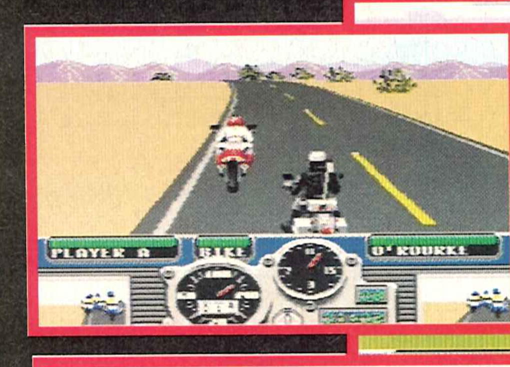
The Elf





ELIGE TU MONTURA

Aunque dicen que la Shuriken 400 es la moto que mejor se conduce, y por cierto, es con la que empiezas en el juego, la verdad es que no es la más potente.
A pesar de ello debes dominar completamente su pilotaje, de lo contrario no podrás conseguir el suculento dinerillo que se te proporciona por quedar entre los cinco primeros.
Esfuerzo y sudor, al tiempo que ilimitada paciencia te llevarán los 5000 $ que cuesta la Panda 600, y no mucho menos las de 750 CC, Bonzai, Kamikaze y Panda, de altas prestanciones e ilimitada potencia, las de 850 CC, la italiana Ferrucci que se sube a los 14000$, y la Diablo 1000, que son 250 caballos de multi-inyección.









Estos no son circuitos de velocidad. Debes estar atento, pues cuando menos te lo esperes puedes encontrarte ante un cruce peligroso.

Los accidentes están a la orden del minuto: otros corredores, vehículos que circulan por las carreteras... cualquier excusa es buena para morder el asfalto. Afortunadamente, estamos hechos de chicle.

HOBBY CONSOLAS

Sacar lo mejor de la Mega Drive

Simplemente inigualable. Todo lo que deben ofrecer los programas de velocidad que se precien, junto a un condimento de grandes atractivos, el arcade de golpes, lo podemos encontrar en este cartucho.
Road Rash ha sacado a relucir el carácter salvaje de la Mega Drive, aprovechando los scrolles magníficos para crear una perspectiva más realista que la de la tele, exhibiendo profundidad y sensación de pilotaje.
Abstenerse los Sito Pons, vengan los clientes más asiduos de la Mega Drive ansiosos de un juego excitante, rápido como la misma vida, y absolutamente jugoso. Yo no quiero correr como Angel Nieto en un circuito japonés, sólo denme más Road Rash y demostraré que la barrera del sonido no es sólo propiedad de Banzai Backaroo.

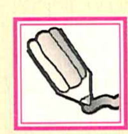
Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



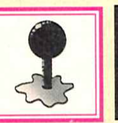
Arcade

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: Se convierte en adicción y eso es positivo.













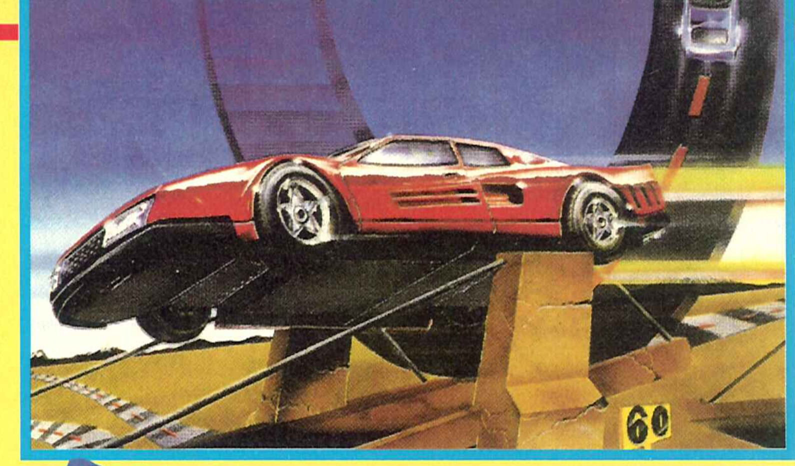
Acción trepidante. Es de esos juegos salvajes que merece la Mega Drive.



No encontramos reparos a esta incursión de la simulación en el arcade.







Hard Drivin'

¡Qué duro es conducir!

Y si no que se lo digan a los pilotos de la escuela de conducción Hard Drivin'.

Esta escuela sólo admite a los pilotos más osados y temerarios, y todos los candidatos tienen que pasar las pruebas de conducción más duras del reino.

Varios circuitos, plagados de obstáculos para que te pegues cientos de tortazos por milla, están a tu disposición. Giros de 360 grados, curvas peligrosísimas, cambios de rasante que te cortarán la respiración o puentes cortados, como en las películas, son algunas de las sorporesas que te esperan en este divertido recorrido.

También puedes escoger entre dos tipos de coche, con cambio de marchas manual, o automático. Tú eliges.

Si aceptas el reto, prepárate para vivir los momentos más emocionantes de tu vida automovilística.





HOBBY CONSOLAS — Asignatura pendiente aprobada con sobresaliente

Directamente desde las recreativas y con dotes arcadianas y simuladorescas nos llega este Hard Drivin' para Lynx. Los gráficos vectoriales eran una asignatura pendiente para Lynx, y este juego era la mejor ocasión para demostrar que esta mega-mini-consola puede con todo.

Muy divertido y trepidante se nos ha presentado este juegazo, con gran sensación de velocidad y una cantidad de obstáculos de lo mas espectacular. La repetición del choque con una vista exterior del coche y la posibilidad de ir marcha atrás aumenta la emoción y realismo del juego, ya de por sí totalmente sublimes.

The Elf

HOBBY CONSOLAS — Increíble, pero cierto

Hard Drivin´, el juego de velocidad más conocido por los conductores del videojuego. ya tiene su merecido espacio en la pantalla pequeña.

Pero no os preocupéis por el tamaño, pues en este cartucho han cabido desde los más enrevesados circuitos hasta el espectacular efecto de cámara lenta. Toda la calidad y diversión que se puede conseguir están aquí metidas.

Lo cierto es que los espléndidos gráficos vectoriales y la exasperada delicadeza con que se mueve nuestro vehículo, bastan y sobran para hacer del Hard Drivin' de la Lynx un lujo desmesurado. A veces excesivamente desmesurado.

Este juego huele a gasolina, y de muchos octanos.

Giancarlo Vialli

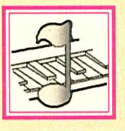
LAS PUNTUACIONES



Simulador

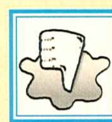
TENGEN (ATARI)
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 2 circuitos.
Dificultad: ¿Te consideras un maestro de la conducción?


82


87


89

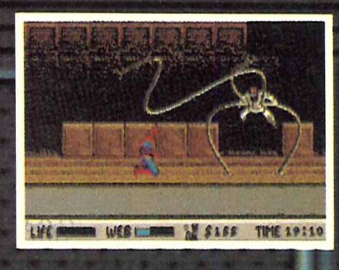

Su atractiva mezcla de simulador y arcade.


Un poco difícil de controlar al principio.

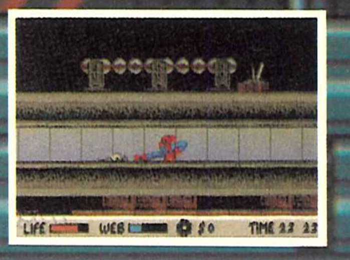


El Movimiento









La Técnica



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR



Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II

En "SPIDERMAN", en "SONIC", en "MICKEY MOUSE", o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Con las Vídeoconsolas SEGA gozarás de la técnica más avanzada.

Para disfrutar en casa de gráficos y movimientos hasta ahora impensables.

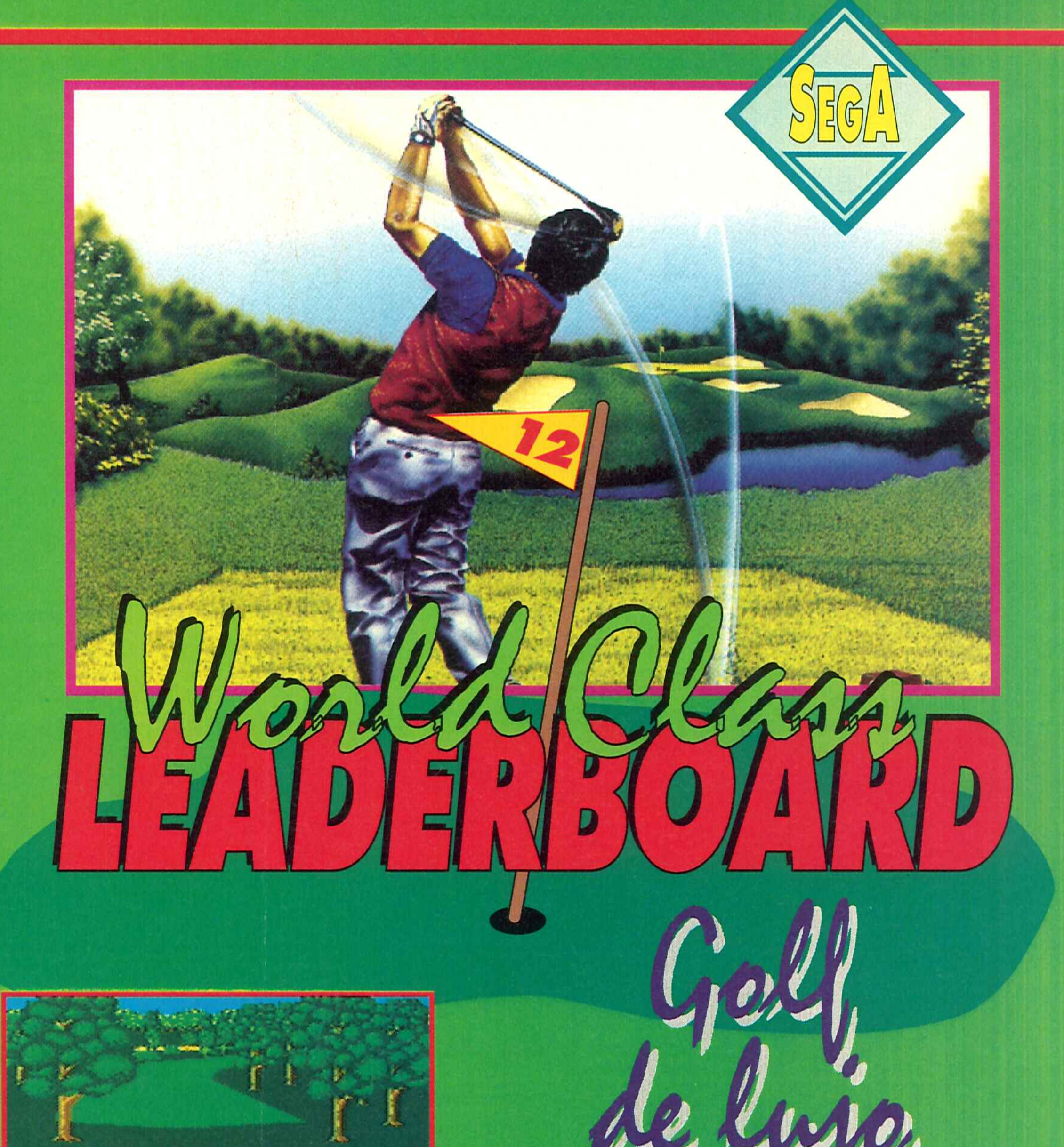
Para convertir la acción de tus personajes favoritos, en todo un espectáculo.

Juegos con perfección de movimientos; como corresponde a una marca líder en el mundo.



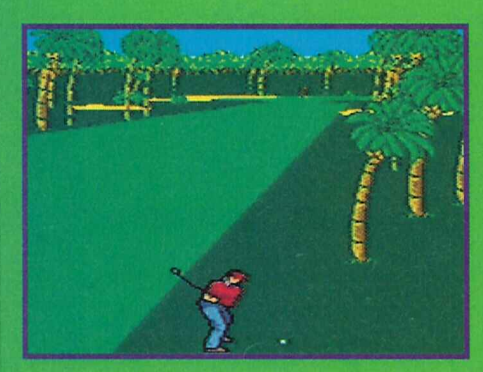
Vive Una Aventura Segura

SEGA



World Class LEADERBOARD

Golf de lujo









HOBBY CONSOLAS

De lo mejorcito en simuladores de golf

Sega parece haber encontrado la panacea deportiva en las habilidades conversoras de Tiertex y U.S. Gold. Su trabajo en Super Kick Off fue más que destacable, y lo emprendido con uno de los programas de golf más populares de la historia, parece seguir la misma línea.

Pero, además de por su indiscutible calidad técnica, Leader Board destaca porque, -a diferencia de muchos simuladores del mismo deporte-, resulta sencillo, manejable y totalmente jugable: un sólo botón para golpes, dirección y cursor, otro para las perspectivas... todo muy bien explicado en pantalla.

Si a esto le sumas una lograda sensación de realismo y unos gráficos brillantes, obtienes como resultado un cartucho superdivertido que conseguirá tener a toda la familia pendiente de un agujero.

Nikito Nipongo

Muchos simuladores de Golf han desfilado, con mayor o menor acierto, por todos los tipos y géneros de consolas. Algunos eran fáciles de manejar y otros eran super complicados y requerían horas de práctica y tardes lluviosas mano a mano con el manual. Pero con la llegada de este World Class Leaderboard, para la Sega Master System, se acabaron las dudas: estamos ante el mejor y más manejable simulador de Golf que se haya creado para una consola.

Cuatro gigantescos campos: Champions Cypress Creek, Doral Country Club, St. Andrews y Gauntlet Country Club esperan que tú y tus palos de golf, sembréis de glorias y trofeos sus verdes praderas.

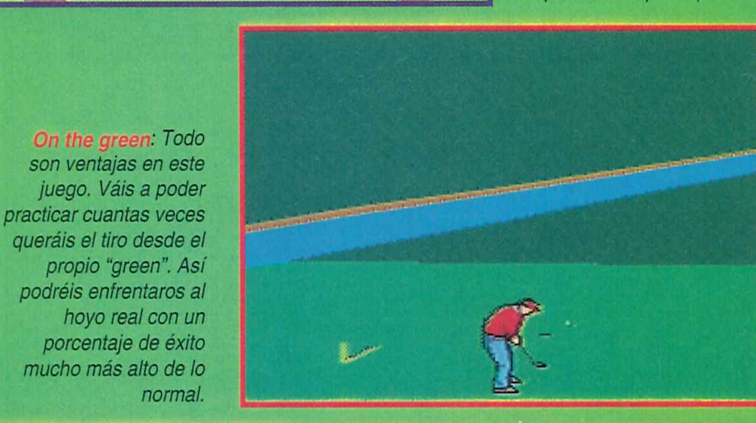
Pero antes debéis aprender algunas cosas, entre ellas el saque y alcanze desde el punto inicial, o la práctica en el propio "green",lo que os permitirá afrontar los partidos con una mayor experiencia.

Después de seleccionar el campo y el número de jugadores, tendréis la oportunidad de variar la dificultad, desde auténticos novatos, (la pelota no será afectada por el viento), a profesionales de prestigio, donde las cosas se complicarán ligeramente.

De todas formas, sea cual sea vuestro nivel, no os preocupéis, porque la diversión está asegurada.



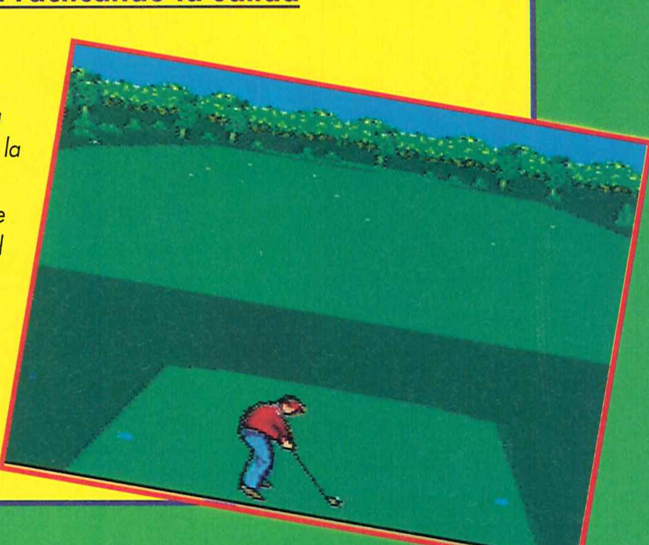




El tablero: A la izquierda podéis ver el marcador en el que se nos muestra el estado de la clasificación del partido. Pero recuerda: lo importante es participar.

On the green: Todo son ventajas en este juego. Váis a poder practicar cuantas veces queráis el tiro desde el propio "green". Así podréis enfrentaros al hoyo real con un porcentaje de éxito mucho más alto de lo normal.

Practicando la salida



En este campo de pruebas tendréis la ocasión de demostrar la habilidad suprema golpeadora de la que hacéis gala, (permitid que nos riamos, ja). ¡Ah! y no os preocupéis si llenáis el césped de pelotas. ¡Para algo está la Master!



Golf de auténtica categoría

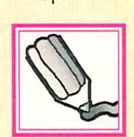
La Sega Master System ha tenido la fortuna de poder albergar el juego de golf mejor y más fácil de manejar de cuantos se han creado hasta el momento para una consola.

Cuatro campos espectaculares, -¡vaya hoyos señores, vaya hoyos que hay por ahí sueltos!-, repletos de múltiples opciones llenan la ya de por sí colmada calidad de este Leaderboard, jugada que se redondea con el bello entorno paisajístico, "masterizado" a la perfección y ambientado con maestría. De las digitalizaciones y los demás sonidos que componen el juego, mejor no hablar. ¡Oirlos!.

Preparaos para convertir el golf en vuestro hobby predilecto sin tener que mancharos los pantalones de verde ni hundir la zapatilla en ningún charco pantanoso en busca de una pelota perdida. ¡Viva el golf en la Master!.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

U.S. GOLD
Nº jugadores: 1 a 4
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6 (76 escen.)
Dificultad: Pueden jugar desde el "enano" hasta la abuela.


83


80



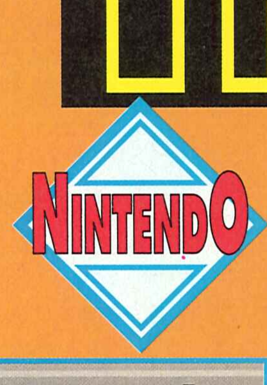

90


Su gran jugabilidad y conseguido realismo.


Un poco lento al crear las pantallas (pero no mucho).


88

DAYS OF THUNDER



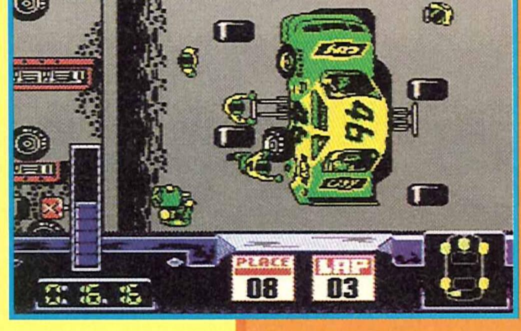
A LA VELOCIDAD DEL RAYO

En los boxes

Es importantísimo controlar el estado de los neumáticos, el motor y la cantidad que nos queda de gasolina, por lo que es recomendable que cada cuatro o cinco vueltas nos detengamos en los boxes.

Cinco mecánicos, controlados por nosotros desde el pad, se encargarán de cambiarnos las ruedas, levantar el coche, llenar el depósito de gasolina o reparar las averías del motor. Es muy importante manejarlos con rapidez si queremos mantener vivas las esperanzas de victoria, de lo contrario tendremos que conformarnos con ser pilotos "del montón".

Un semi-juego dentro de la carrera que os hará la competición un poco más amena y variada.







Días de truenillos

Los juegos de coches siempre han sido bien acogidos por los usuarios consoleros, y nosotros, grandes fans del género, hemos desempaquetado con gran emoción este Days of Thunder.

El trueno digitalizado del principio está logrado y las escenillas de antes de la carrera también. ¡Oh!, qué bien empieza, qué scroll tan rápido y suave, pero..., aquí se acabó todo.

El control del coche es bastante extraño y es muy difícil avanzar por el circuito sin chocar contra el lateral de la pista o contra algún automóvil que deambule por ahí, por lo que no es sencillo cogerle el gustillo a la carrera.

En fin un juego que pudo ser pero que se quedó a mitad de camino entre la gran calidad técnica, que sin duda la tiene, y la medicore jugabilidad, aspecto mucho más importante para los jugones consagrados como nosotros.

El consolero enmascarado





No tenía otra filosofía en su heróica vida que la de ser el más rápido. Sabía que era un novato y que nunca había competido seriamente, por lo que la promesa de que le construyeran un coche a cambio de ganar Daytona no pudo sino antojárseles a los directivos de la escudería, como una locura. Aún así, Cole consiguió su objetivo y le construyeron un coche.

Por ello nuestro amigo, o sea tú, tienes el deber de conseguir buenos resultados y demostrar a los mecenas que te apoyaron que no han cometido un error, pues si no lo haces los telegramas de aviso de suspensión se sucederán con asiduidad.

El desarrollo de este juego es, más menos, como ya te puedes ir imaginando: a las vueltas de cronometraje, donde se dilucidarán las posiciones en la parrilla de salida, le seguirá la propia carrera, en la que tendrás que poner a prueba tus dotes de piloto. Todo ello sin olvidarnos de que nuestro coche tiene sus necesidades biológico-mecánicas que deberás atender en todo momento.

El desafío ha llegado y emular a Tom Cruise no será nada fácil.

HOBBY CONSOLAS

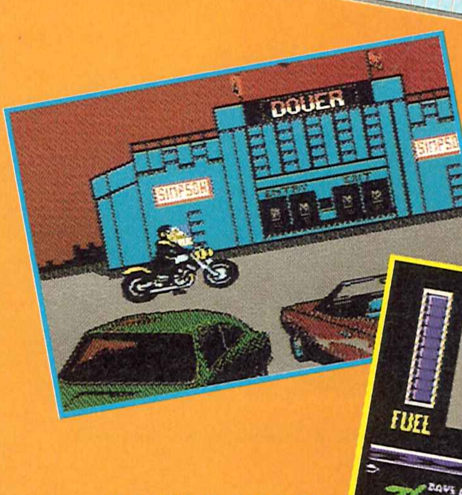
Mucho nombre, poco juego

Renombrado hasta la saciedad por las hispánicas NES, por fin llega la versión pixelada de una de las películas con más velocidades por segundo de los últimos años.

Pero a diferencia de la peliculeja, el juego, que nos propone emular las hazañas del jovenzuelo Cruise, se mueve en un insulso suceder de carreras maratonianas, cronometrajes imposibles de rebajar o discusiones con jefes de intereses monetarios. Todo con el teórico fin de permitir a los sufridos adictos partidas infinitas. De todo ésto sólo han logrado que nos gusten los sonidos y la soberbia suavidad del scroll, el cual da cierto tono espectacular al cartuchillo. Y poco más.

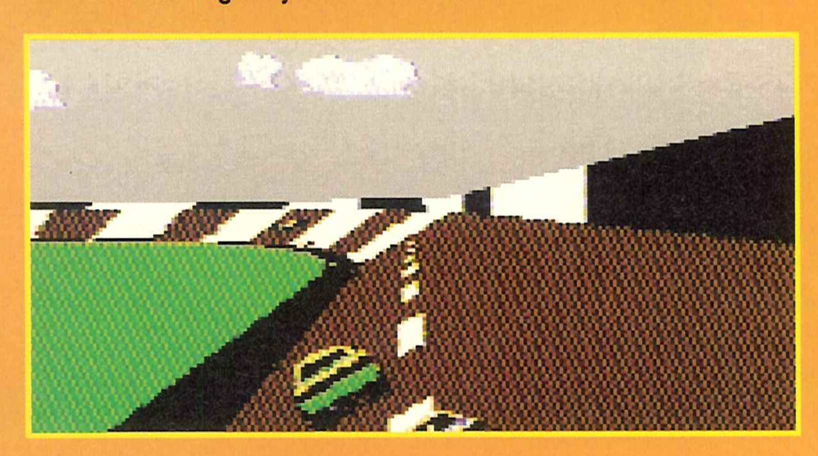
Una renqueante conversión exclusivamente diseñada para frenos rotos, coches locos o conductores avispados sin transtornos seniles. Una medio-bomba audiovisual que no explotó por culpa de su irracional desarrollo. ¿ Disfrutable?.

J.L. "Skywalker"



La llegada de nuestro hollywoodense personaje es espectacular, tal y como ocurre en la veloz película del menor de los Scott.

No os fiéis del trazado del circuito, porque después, como en las películas, "... todo parecido con la realidad es pura coincidencia...".





La sensación de profundidad conseguida en el juego es altísima, tanto en su sensacional perspectiva como en el resto de detalles. Y si no, fijaos en el cuadro de mando y sus sombreadas agujillas. Lo mejor del juego.

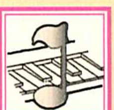
LAS PUNTUACIONES



Deportivo

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 7 circuitos.
Dificultad: En llegar el último, ninguna.

 76

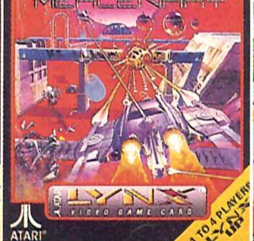
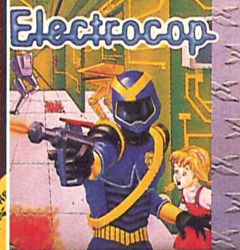
 84

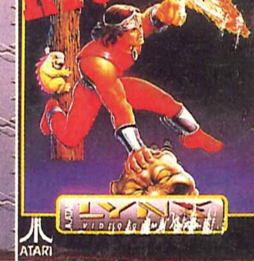
 74

 **La suavidad y el realismo del scroll del circuito.**

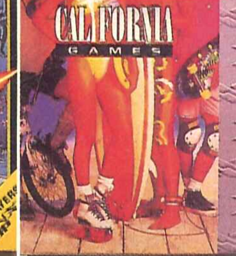
 **Lo repetitivo de su desarrollo.**

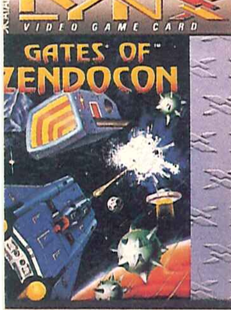
75



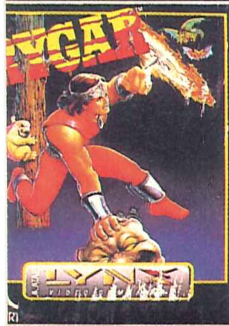


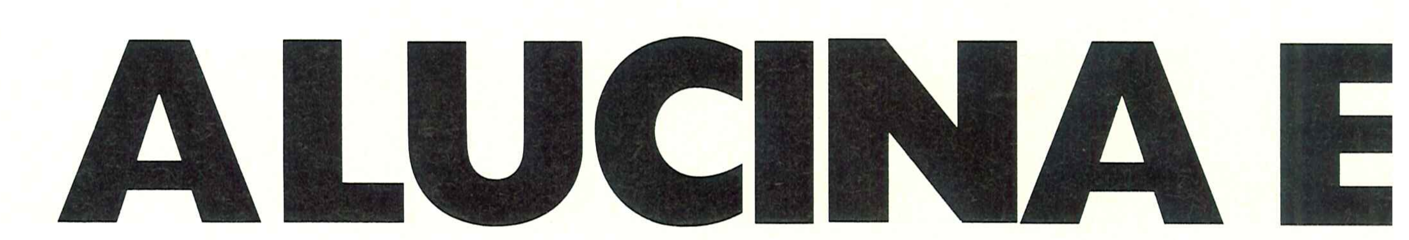




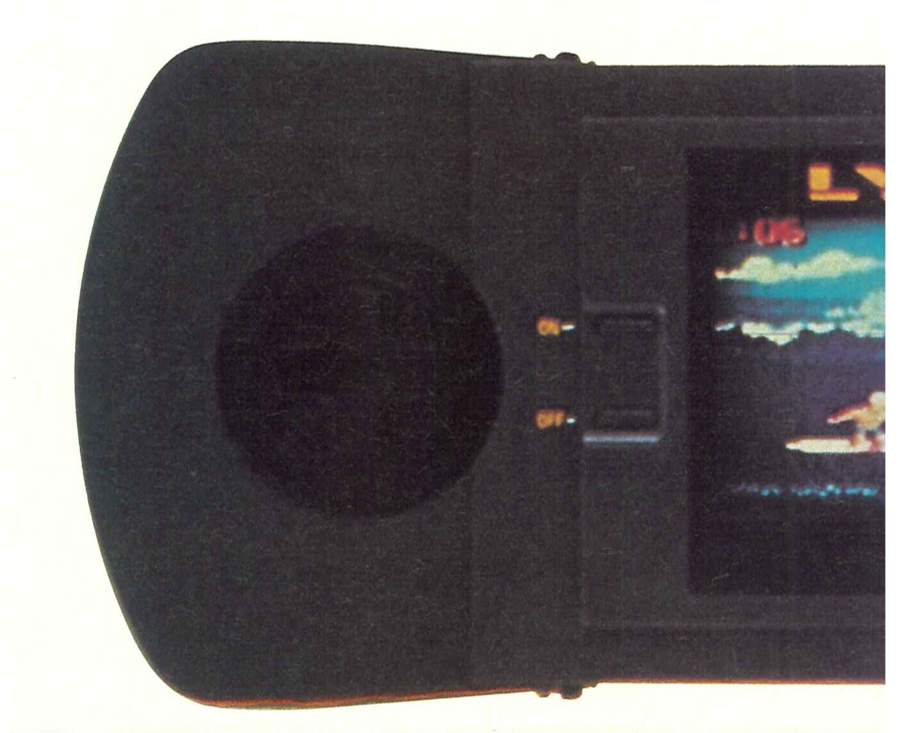






PRIETO COMUNICACION



- 4.096 COLORES.
- UN MICROPROCESADOR GRAFICO DE 16 BITS.
- UNA DEFINICION ALUCINANTE.
- IMAGENES TRIDIMENSIONALES.
- UN SONIDO SUPER ESPECTACULAR CON CUATRO CANALES DE SALIDA.
- LUZ PROPIA PARA JUGAR POR LA NOCHE.
- HASTA 8 JUGADORES.

ATARI LYN

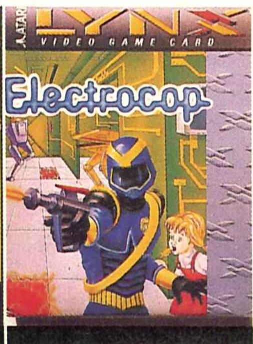
EL LYNX DE ATARI ES EL V
QUE TIENE LO QUE







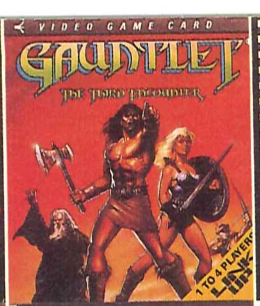




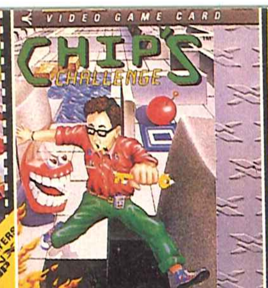


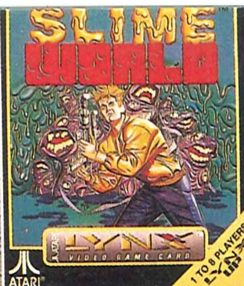


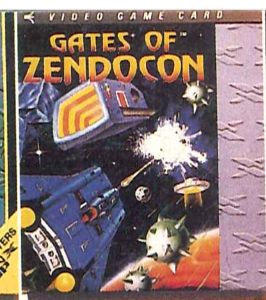


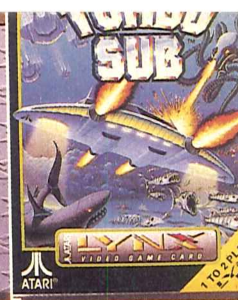






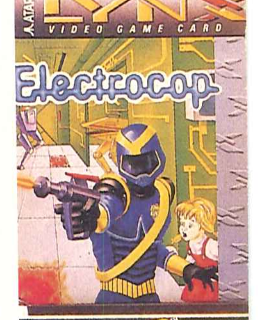






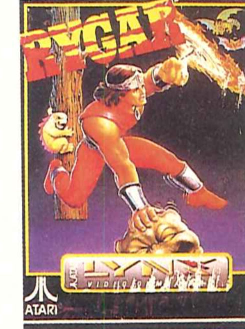


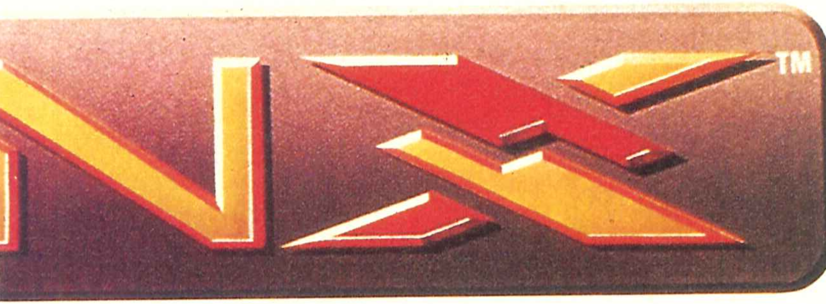
N COLORES





Regalamos un adaptador de corriente de 220 voltios y un programa.





- JOYPAD DE 8 DIRECCIONES.
- CANTIDAD DE JUEGOS INCREIBLES.

Y SI QUIERES:

- AURICULARES.
- PUEDES ENCHUFARLOS A LA RED, O EL COCHE.

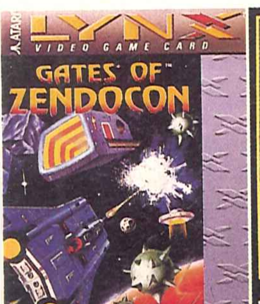


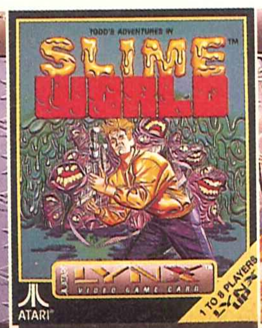


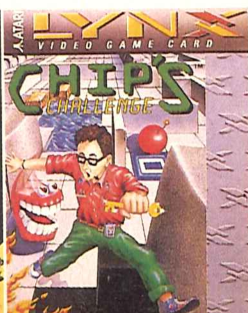
Nuria, 36 - Tel.: 734 98 02 - 28034 Mirasierra (Madrid)



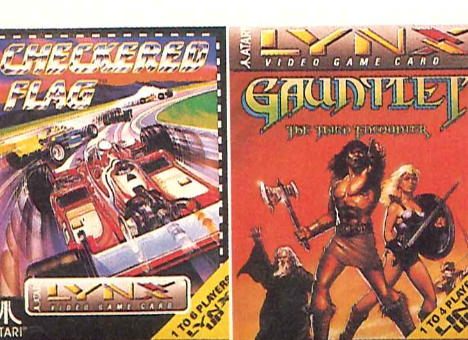
DEO JUEGO PORTATIL NO TIENE NADIE.



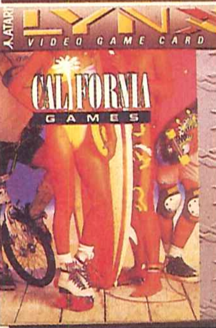














SPACE HARRIER

¿LA BATALLA?, Bien, gracias.



Eso era "todo" lo que tenía que hacer: salvar de nuevo al planeta azul de las garras extremadamente malas de un señor con forma de Dragón que había usurpado el poder sin dar nada a cambio. Se le enviaron ultimatums en repetidas ocasiones e incluso se le ofreció una salida honrosa por la puerta de la Maestranza, pero su orgullo pudo más que él y ello me obligó a actuar. Al comprobar lo persuasivo de mis "argumentos", el caballero malvado no dudó en rechazar mi invitación de enfrentarnos cara a cara.

Y como supongo que tú tampoco rechazarás una partida de estas proporciones, te adelanto que te verás obligado a enfrentarte a una endiablada jugabilidad de difícil escapatoria en un juego con Mamuts revividos por el paso del tiempo, ingenios malosos de imaginería espectral y 12 fases de excelentes maneras que te llevará, por lo menos, tres años y medio acabar de cabo a rabo.

Ni te la pierdas ni pierdas la batalla que deberás librar contra las fuerzas del mal. Un cartucho super-recomendable de tiempo atrás que regresa al presente para divertirnos.



HOBBY CONSOLAS

Volviendo a hacer historia

No sé si para mi fortuna o mi infortunio, continuamente caen en mis manos históricos cartuchos de prestigio insondable y reconocido renombre.

Y, sin embargo, no cuesta ningún trabajo comentar una versión tan exquisitamente trabajada. Sería ridículo cuando la perspectiva caminante y voladora del héroe ha sido ampliamente superada, cuando los gráficos son espectaculares, cuando la sensación de profundidad es simplemente excelente y cuando, en fín, las cotas de adicción se van mucho más allá de la media. Sinceramente da verdadero placer jugar a un histórico que volverá a hacer historia.

El consolero enmascarado

HOBBY CONSOLAS

Brillante y único

Cual batalla interestelar de proporciones mastodónticas llega este viejo rockero de hábiles propulsores a uno de los mundos más malvados del universo Gear.

EL Space Harrier, para deleite y disfrute de los portatileros, es una versión exclusiva de potentes grafiquetes, movimientos y sonidos que hacen de ella una conversión maquinera de "alto standing" y cuyos resultados, en la cuestión jugátil, se materializarán en una adicción descomunal.

Brillante y único para que disfrutes a pierna suelta sin olvidarte de que, aparte de jugar con la Gear, tienes otras cosas que hacer en la vida. Todo tuyo.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA — Nº Continuaciones: 0

Nº jugadores: 1 — Nº de fases: 12

Dificultad: Superado el nivel 3, puedes sufrir lo tuyo

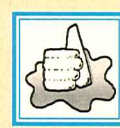


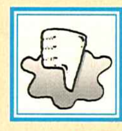
80


80



88


No parece una conversión


Demasiado adictivo. Ándate con ojo

87

Los Malos

Los Buenos

En "STREETS of RAGE", en "DICK TRACY", en "SHINOBI" o en cualquiera de los más de 150 juegos del catálogo.

Con las Vídeoconsolas SEGA descubrirás un buen instrumento para enfrentarte a los peores villanos de todos los tiempos.

Armas sofisticadas, técnicas secretas, e incluso mágia... todo estará en tu mano para restablecer la ley y el orden en cada aventura.

Juegos para triunfar sobre el mal; como corresponde a una marca líder en el mundo.



Consola 16 Bits MEGADRIVE



Consola Portátil Color GAME GEAR



Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II



PAPERBOY

Al filo de los pedales

GAME BOY

Se levantaba todas las mañanas con la sana intención de coger su bicicleta y encaminarse a su trabajillo de repartidor de periódicos. Aquella mañana sintió algo raro, como si su bici no le respondiera, y el camino se le antojó infernal cuando los miles de perros, trabajadores, coches y monopatineros que pululaban por la calle no dudaban en avalanzarse una y otra vez contra él.

El resultado fue que varios lectores asiduos pidieron la baja y como consecuencia de ello le fue impuesto un número mínimo de suscripciones para aquella semana... si las mantenía no perdería el puesto de trabajo, si no, podía despedirse directamente.

Al día siguiente el joven inició de nuevo su andadura y volvió a sentir que él no guiaba su bicicleta. Asustado levantó la vista al cielo y entre las nubes vislumbró una joven figura que parecía estar manejando algo... ¿ tal vez una Game Boy?...

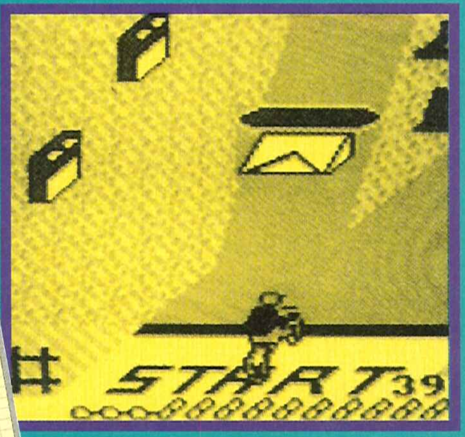
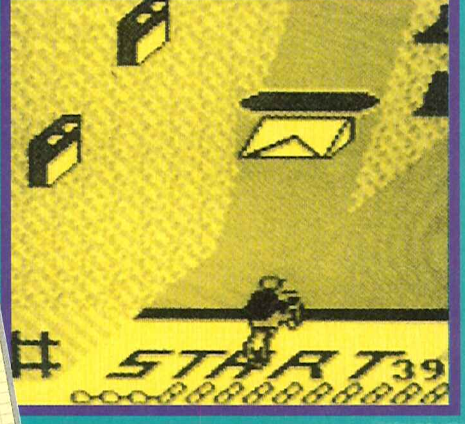
HOBBY CONSOLAS — Una conversión fallida

La esperada versión de Paperboy para Game Boy por fin ha caído en mis manos. Veamos... ¡Vaya!, las pantallas del juego parecen prometedoras. Bueno, empezemos a jugar a ver qué tal...

Unos gráficos simplemente aceptables... un control de la bici un tanto complicado... una música digna de teleserie venezolana... parece que lo que tanto prometía se ha quedado tan sólo en buenas intenciones.

No hace falta seguir, ya podemos hacernos una idea del juego: una conversión fallida, mal realizada y que ha ensombrecido el nombre de ese juego que tanto nos gustó en otras versiones. Una pena.

El consolero enmascarado

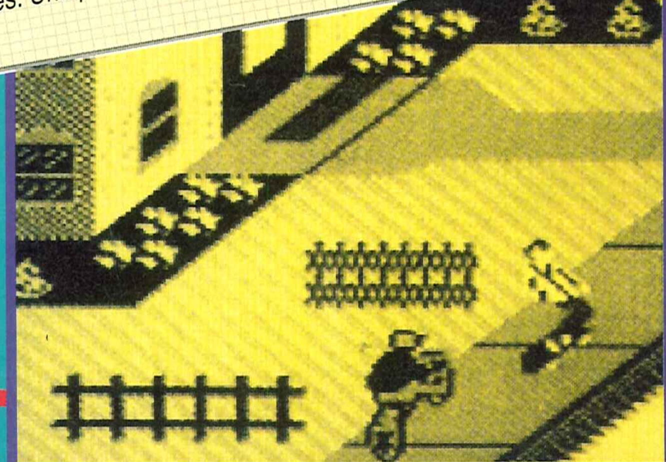
HOBBY CONSOLAS — Adiós al mito

Para desencanto de los viejos jugadores e indiferencia de los recién llegados, llega Paperboy a nuestra Game Boy.

Y es que el mito del joven repartidor ha sido derribado a base de gráficos sencillosamente toscos, scrolles que se asemejan a cometas Halley's cualquiera o melodías dignas de épocas folklóricas. Es decir, un continuo desaguisado que han sabido coronar con una jugabilidad espesa y primaria digna de puzzle geométrico al que después han aderezado con un lazito rosa.

Recomendado para neuronas desabastecidas con reflejos de piedra. Pudo ser y no lo fue, para daño de corazones nostálgicamente jugátiles.

J.L. "Skywalker"

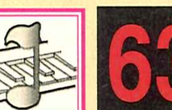


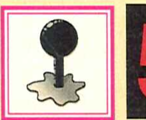
LAS PUNTUACIONES

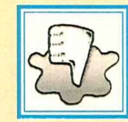

Arcade

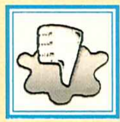
MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 7 días
Dificultad: Tan complicado como conducir de espaldas


65


63


50



Nos hace recordar buenos tiempos


La escasa visibilidad por culpa de su borroso scroll


62

AHORA ES EL FUTURO

SNK

Dos procesadores M68000 -12 MHz, y Z80A-4 MHz (sólo para sonido), varios *customs-chips* específicos: 3D, realidad virtual, sprites, video, etc..., *caché* 68 Kb., 65.536 colores (4096 *on screen*), 64 Kb. de Vram, 65.536 pixels, 380 sprites, 15 canales de sonido estéreo (*Sphero Simphony*), 7 sólo para sonidos digitalizados, cartuchos de hasta ¡330 megas! y los mismos juegos bit a bit que en las *coin-up*; dan forma al sistema **NEO•GEO**.

NEO•GEO le permite disfrutar de la alta calidad de los videojuegos, creados exclusivamente para las máquinas profesionales, en el TV de su hogar.

¡Ahora es el futuro!. ¡Disfrútelo!



4096 Colours Simultaneos mostrados a la vez	NEO•GEO	4096
	SUPER FAMICOM	2.048
	NEC	241
	16 Bits	64
380 Sprites Character Power	NEO•GEO	380
	SUPER FAMICOM	128
	16 Bits	80
	NEC	64
¡15 canales de sonido! 7 sólo para samples	NEO•GEO	15
	16 Bits	10
	SUPER FAMICOM	8
	NEC	6







VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

TOP PLAYER'S GOLF	62 Mb.
MAGICIAN LORD	50 Mb.
RIDING HERO	46 Mb.
NINJA COMBAT	50 Mb.
THE SUPER SPY	55 Mb.
CYBERLIP	46 Mb.
PUZZLED	22 Mb.
NAM 1975	46 Mb.
LEAGUE BOWLING	26 Mb.
BLUE'S JOURNEY	50 Mb.
GHOST PILOTS	55 Mb.
SENGOKU	55 Mb.
ALPHA MISSION II	47 Mb.
KING OF MONSTERS	55 Mb.
CROSSED SWORDS	65 Mb.
EIGHT MAN	
BASEBALL 2020	

LASP medios

SERVICIOS EXCLUSIVOS NEO•GEO

NEO•GEO Card: Tarjeta de 2 Kb. para salvar la fase de hasta 27 juegos. Y reiniciar la partida bien en casa o en una coin-up MVS.

NEO•GEO Rental: Debido al alto valor de los cartuchos este sistema permite cambiar sus cartuchos por una módica cantidad.

NEO•GEO Courier: Transporte urgente exclusivo para cartuchos y consolas por toda España.

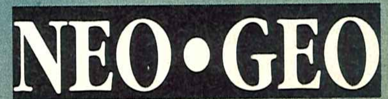
NEO•GEO Video: Video demo con todos los juegos. Solicítelo si está realmente interesado (1.000 pts. a descontar en su compra)

NEO•GEO Centros: Tiendas seleccionadas donde podrá encontrar el mejor servicio, y la atención más esmerada.

NEO•GEO Hot-Line: Es una línea directa sólo para atenderle. Tlf. (976) 39 49 41

Esta videoconsola sólo la encontrará en los centros NEO•GEO, autorizadas.
Solicite información en: LASP (Distribuidor exclusivo para España)
Alfonso I, 28 50003 ZARAGOZA
Tel. / Fax.- (976) 29 90 60

SUPER HIGH TECH GAME





Sin mayores pretensiones que la de ser un héroe, nuestro amigo salió en busca de los malosos culpables de que durante las dos últimas horas el mundo no pudiera ver, vía satélite, la telenovela dominical. Pero los planes de las hordas de maleantes exterráqueos iban mucho más allá y pronto la conquista del planeta azul a través de sus mares fue un hecho.

Tras ello nuestro protagonista no tuvo más remedio que convertirse en paladín de la justicia y velar porque el orden del siglo XXVIII no fuera alterado. La única manera de reconquistar lo perdido era atacando las bases submarinas de los extraterrestres mediante un potente submarino "made in Julio Verne".

Ábrete camino disparando, recogiendo gemas que te permitan aumentar tu arsenal o simplemente esquiva los grandes obstáculos que saldrán en tu busca.

En definitiva, diviértete.



Sorpresa con burbujas

Desde las profundidades más profundas que podamos imaginar, nos llega esta aventura acuosa con burbujas de invasiones malosas y tesoros desconocidos.

Atiborrado de manjares gráficos y sonidos melódicos, deberás internarte con este "batiscafogame" en los inhóspitos mundos de las conquistas intercoralinas e intentar luchar contra una jugabilidad portentosamente marinera.

Otro ladrillo bien puesto por los señoritos de Atari en la casa común de su cada vez más sorprendente portatilera Lynx.

Exprimiblemente adictivo.

J.L."Skywalker"



Sumérgete en la diversión

A mi edad y con estas consolas tan pequeñas!. Mi madre no me ha visto dar caña a la máquina, cuando se acerque a verme lo máximo que podrá hacer es preguntarme si tengo el último cartucho para el Lynx.

Sorprendido le preguntaré si habla del Turbo Sub, y ella me contará de uno de un submarino que es atacado sobre y bajo el mar, que si en el fondo hay mil peligros en forma de torres esquivables y estrellas pulgosas... pero yo no la haré ningún caso y sólo pensaré en el indescriptible efecto que realiza mi nave para subir a la superficie y sumergirse, en el realismo conseguido con la rutina de acercamiento de objetos, en los colores y en el «nubloso» cielo que se incorpora.

Giancarlo Vialli



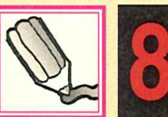
LAS PUNTUACIONES



Arcade

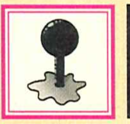
ATARI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Si el mar de por sí ya es peligroso...

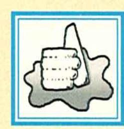
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Ni idea

 85



 87

 86

 La suavidad de movimientos y la entrada y salida del vehículo en el mar.

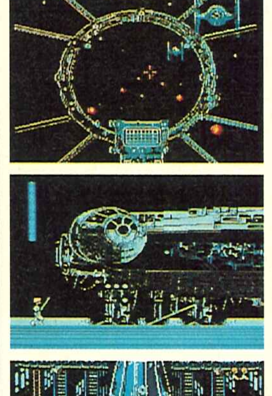
 Se hace, a la larga, muy repetitivo

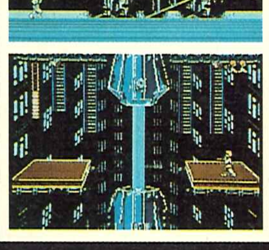
86



UNA FUERZA SUPERIOR EN TU PANTALLA







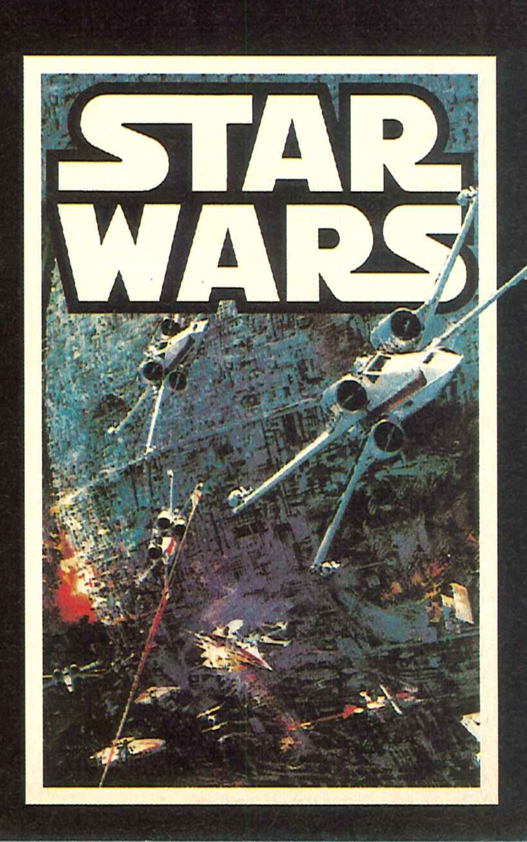


Un combate espacial lleno de acción donde podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo y a la Princesa Leia. Pilota el Halcón Milenario, destruye la Estrella de la Muerte y salva a la Alianza Rebelde de Darth Vader.

Darth Vader está preparado, ¿y tú?

JVC / LUCASFILM GAMES.™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE



MEGA CONCURSO HOBBY CONSOLAS

Esto no hay quién lo pare. Seguimos repartiendo más y más Game Boy... ¡y las que nos quedan por regalar todavía. Bueno, vale, ya sabemos que no queréis perder más tiempo y que estáis absolutamente impacientes por conocer los nombres de los ganadores del sorteo del mes de octubre. Pues nada, nada, id directamente a las últimas páginas de la revista y allí encontraréis la relación de afortunados. Y si no estáis en la lista, no os preocupéis, porque todavía os quedan muchísimas oportunidades de haceros con una de estas magníficas consolas portátiles. Enhorabuena a los primeros ganadores y mucha suerte para el resto de concursantes.

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!



Figura 1
Figura 2
Figura 3
Figura 4
Figura 5
Figura 6

¡Juega con nosotros y consigue una magnífica consola como ésta!



¿Qué hay que hacer?

Seguro que ya conoces el mecanismo de este concurso, pero para que no digas, te lo repetimos otra vez.

Junto a estas líneas te ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras tantas páginas de esta revista.

Lo único que tienes que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?. Cuando lo hayas averiguado, rellena el cupón con las soluciones, recórtalo y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apartado de correos 400.
28100 Alcobendas, MADRID

Y no olvides indicar en una esquina del sobre:

MEGA CONCURSO
Mes de DICIEMBRE

BASES

El concurso está dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo.

-En la presente fase del concurso, correspondiente al mes de diciembre se sortearán ante notario 150 Game Boy.

-Las cartas deberán llevar fecha de matasellos **anterior** al día 1 de Enero de 1992.

-El sorteo correspondiente a este mes de diciembre se efectuará ante notario el día 9 de enero de 1992 y la relación de ganadores se dará a conocer en el número 5 de Hobby Consolas (mes de febrero).

-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.

Agudiza tu vista y encuentra estos seis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

Es imprescindible que envíeis el sobre con el cupón,-y sólo con el cupón-, al apartado de correos indicado arriba. NO VALEN FOTOCOPIAS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

3 HOBBY CONSOLAS

Figura 1➡ Página ________ Figura 2➡ Página ________
Figura 3➡ Página ________ Figura 4➡ Página ________
Figura 5➡ Página ________ Figura 6➡ Página ________

Nombre y Apellidos________
Domicilio________
Localidad________ Provincia________
Código Postal________ Teléfono________ Edad________
Modelo de consola que tienes________
Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener________

...SISTIR
...RSION?

SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)

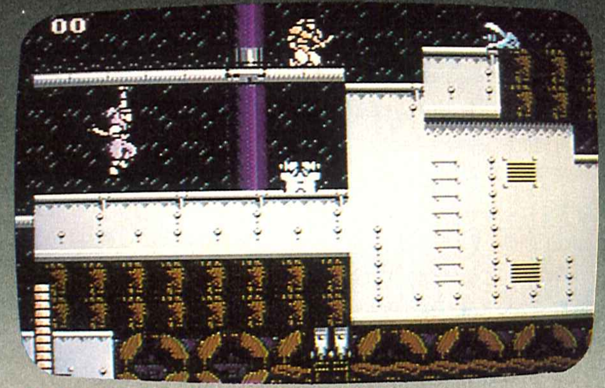


Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

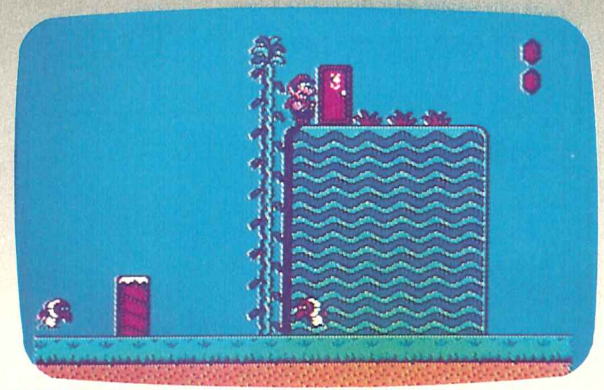
KUNG FU (ACCION)



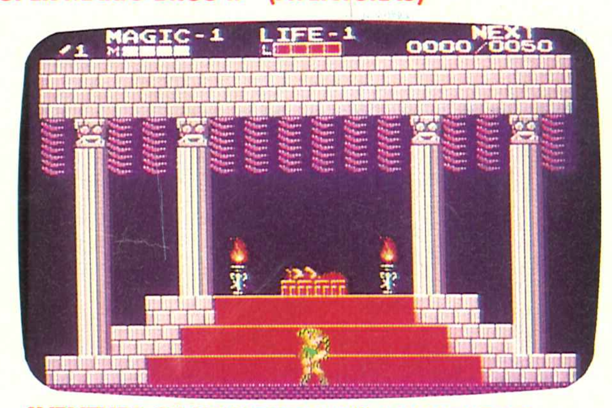
AIRWOLF™ (ACCION)



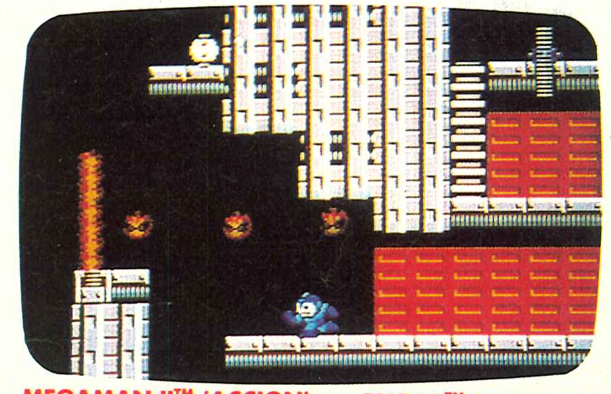
BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



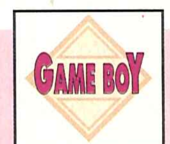
AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)

LASERS & PHASERS

World Cup



Para que no te quedes en fuera de juego y por si no pasas de las primeras eliminatorias, aquí tienes una argucia carroñera clavejeada.

Eliminatoria:
Segunda: 224
Tercera: 033
Cuarta: 530
Quinta: 363
Sexta: 172
Séptima: 429
Octava: 561
Novena: 513
Décima: 971
Semifinales: 086
Final: 016

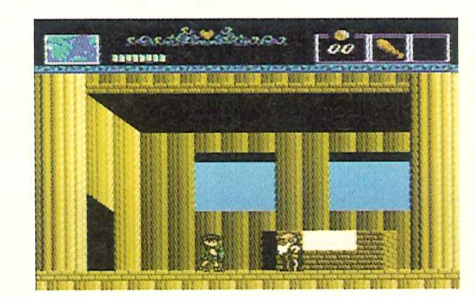
A continuación de estos códigos deberéis poner el de la selección con la que queráis participar y éstos son:

Inglaterra: 45
USA: 31
Camerún: 54
Alemania: 13
URSS: 17
Francia: 26
Italia: 33
España: 38
Holanda: 41
Brasil: 51
Japón: 59
Méjico: 72
Argentina: 62



Battle of Olympus



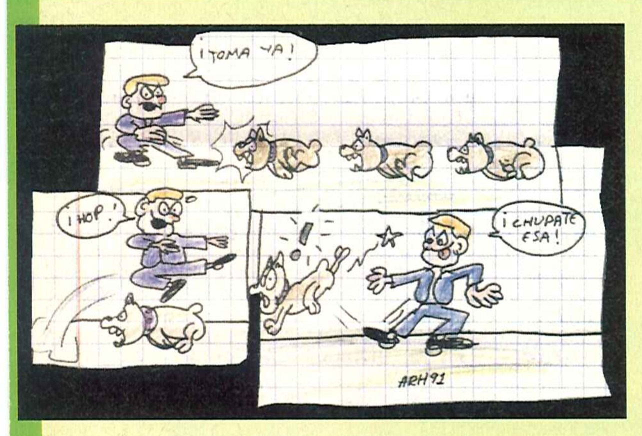


Los parajes bucólicos de la antigua Grecia desfilan ante nosotros a modo de bellas estampas clásicas. Todo está tranquilo y apacible. La bella Helena ha sido convertida en piedra. ¡Orfeo , qué haces ahí parado! Hombre, mete este password en tu Nintendo y por arte de birli y birloque te plantarás en el último round, nivel o como se te antoje llamarlo.

zJzFDZTHaJtdOMKHKSja1kSX!o

Por fin váis a poder liberar a Helena.

My Hero



Al final de la primera pantalla aparecen unos "fieros buldogs". Mátalos con la patada baja dejando vivo al último, sáltatelo y dale una patada por detrás.En ese momento el chucho se convertirá en una vida.

Antonio Rosa Hernández
(Murcia)



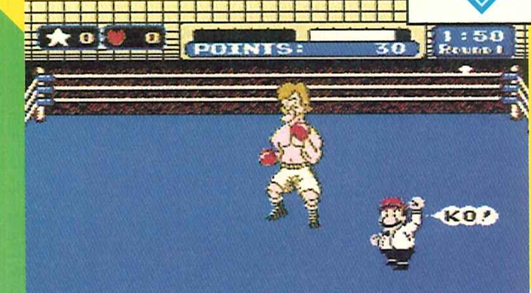
Punch-Out

Puñetazos a parte, imagino que tu progresión en este game habrá sido lenta.

Así, por gracia del gran Mario, te traemos unas clavejas que te van a permitir luchar contra cualquiera de los pugilillos que participan en el mundial.

	Primer combate	Segundo combate
Don Flamenco	005 737 5423	647 993 3534
Piston Honda	667 833 7533	
Super Macho Man	237 210 7938	
Mr. Dream	007 373 5963	





Arnold Palmer Tournament Golf



Más trucos para este juego de golferas costumbres y que, bajo la apariencia de una clave, esconde la posibilidad de llegar hasta la segunda jornada del campeonato con 372000 $.

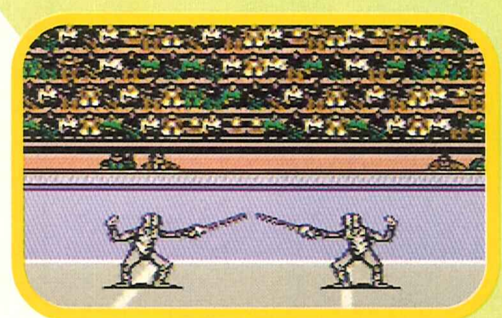
F1fp 5+D3 CCEE -08D KXIg
TC6e GJIQ NJEQ RFXC



Track and Field II

Cercano el año olímpico y las marcas a batir, os traemos, sin saber a ciencia cierta los equipos que participarán, unas claves altas, rápidas y fuertes para competir en el último día con la selección que deseéis.

2M1SPZJWS	Unión Soviética
54HLPHJNI	Estados Unidos
5ZHDPZJ2S	Francia
DAVYYHJTS	Alemania
YAWWWHJ4S	Gran Bretaña
3QWIWJJIS	Korea
EECYWHJGS	China
WAIYWHJLI	Canada
3QYGPJJFL	Kenia
LKWTWHJPS	Japón



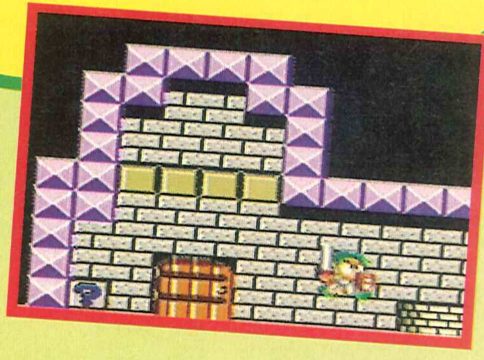
Wonder Boy III

Alguno de vosotros se va a quedar alucinado con este mañífico truquito. Si seleccionáis "continue" y ponéis este pasword, apareceréis directamente en la ciudad convertido en Hombre Pájaro:

WO(o 0)5T 5D1 VKJN TTJ

ANTONIO MARTINEZ (BARCELONA)







John Madden American Football

Sin la necesidad de saltar al campo, y mucho menos jugar ninguna de las fases preliminares, os encontraréis cuando introduzcáis alguna de estas claves que os permitirán jugar directamente la final.

0632531	Atlanta-New England
0532321	Minnesota-Denver
0432121	San Francisco-New England





Golden Axe

Encontrado hace escasas fechas en unas excavaciones Vikingas al norte de Groenlandia nos ha llegado este truco que te permitirá, cual mágica alfombra, iniciar el juego en cualquiera de sus ocho fases. Para conseguirlo debéis ir a la pantalla de selección del guerrero, pulsar abajo/izquierda, el botón B y Start. En ese momento aparecerá un número en la esquina superior izquierda de la pantalla. Moviendo arriba o abajo seleccionaréis el "stage".





Dick Tracy

Es bien conocido el aburrimiento que supone el tener que repetir una y otra vez los mismos pasos después de que se te acaban las continuaciones.

Por ello os damos, sin pedir nada a cambio, el elixir que os sacará de esta situación repetitiva situación:

Caso 2: 207-119-060
Caso 3: 164-003-201
Caso 4: 036-224-136
Caso 5: 007-215-047



Castlevania II: Simon's Quest

Drácula no se dejará atrapar tan fácilmente, ni tampoco cada uno de los cinco elementos que has de recolectar para finalizar con éxito tu misión. Aquí te llega un empujoncito terrorífico en forma de claves para que el viaje se te haga menos costoso.

Para comenzar con la Costilla y el Corazón: FPIT OXSF 7JVY SYZO. Para comenzar con la Costilla, el Corazón y el Ojo: TI3Y PZD0 Y48V 5KR1. Para comenzar con la Costilla, el Corazón, el Ojo y el Colmillo: FP2T OYSF 5ZVY S0ZO



Wonder Boy

¿A que no sabes que si en la pantalla de presentación pulsas Abajo y Start puedes elegir el nivel y área en la que comenzar la partida?. Pues ya lo sabes.

Pablo Villacañas Uclés (Sagunto)

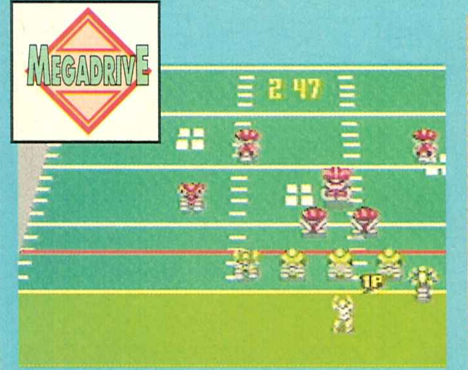




Robocop

A partir de hoy, tu continuidad en el cuerpo de Robotijos de Detroit se hará permanente gracias a este mitad-truco mitad-robot, todo consolero, con el que podrás continuar infinitamente. Para ello deberás pulsar los botones A, B, Start y Select, a la vez, cuando ya no te queden ni vidas ni continuaciones.

¡¡ Ala !!, a impartir el orden.

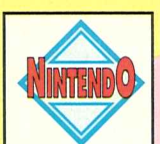




Cyberball

A modo de segunda entrega, aquí tenéis más claves para jugar en cualquiera de las semanas que componen el campeonato al mando de Los Angeles Assassins.

2.....6BBB BBLV BFTV	7.....6KBB B7IV BFYX	12...67BB B8KI BF6X
3.....6VBB BBXX BFPV	8 ....6MBB BBOX BFCX	13...64BB B5GS IFDI
4.....6XBB B7VI BFJX	9.....6OBB B8CI BFTI	14...6RBB B5OS IFII
5.....6IBB BBNV BFMX	10...6FBB BLVI BFOX	15...6TBB B5PS IF7I
6.....6LBB B7OX BF4X	11 ...6CBB BLIS IFMI	16...68BB B5PS IF7I

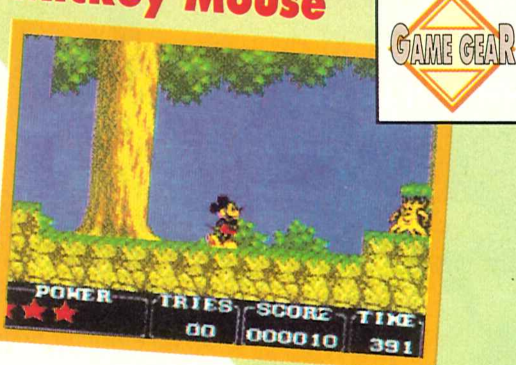


Captain Skyhawk

Ya no se nos puede resistir el malo maloso. Cuando se ha enterado del truco que os hemos conseguido, ha huído como una rata, dejando a sus tropas indefensas. Esta argucia no es, ni más ni menos, que la ansiada invencibilidad. Toma nota. Has de pulsar Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba en la pantalla de las letras que caen. Más fácil que comerse un huevo

Mickey Mouse

GAME GEAR



¿Que tienes problemas con los enemigos final de fase?. Escucha.

El primero es el más fácil y has de dispararle, cuando está a punto de lanzarte las semillas, cuatro veces. El segundo es quizá de los más difíciles, pero existe un truco. Cuando salte quédate al final de la pantalla y dispárale con mucha rapidez.

El tercero basta con ir cogiendo los bloques que tira y después lanzárselos.

El cuarto y último es simple y sólo has de saltar sobre las letras que él te lanza y al mismo tiempo dispararle.

Pedro José Villar (Alicante)

Tetris





Si quieres que las fichas caigan igual de deprisa en el nivel 0 que en el 9 no tienes más que pulsar, en el menú de presentación, Start y Abajo. Si en ese momento aparece un corazón al lado del número de nivel, el truco habrá funcionado.

Angel Agudo Vázquez (Madrid)

Desafío Total



NINTENDO

Dificil donde los haya, con éste truco intentaremos que las cosas te sean un poco más fáciles. Sólo tienes que ir al cine, esperar a que los títulos de crédito se terminen y tu marcador mostrará una apetecible “life” extra. Curioso ¿ no?.

Daniel García

Transbot

SEGA



Aquí llega el ansiado truco que permitirá que te termines el juego en un abrir y cerrar de balas.

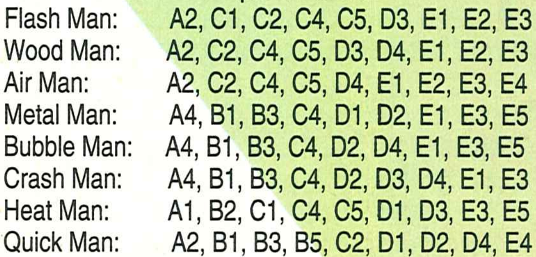
Antes de encender tu consola pulsa los dos botones a la vez y el mando hacia adelante durante unos segundos.Después enciende la consola y aparecerá en pantalla un menú de opciones que has de poner, todas, en OFF. A partir de ese instante tendrás vidas infinitas.

José María



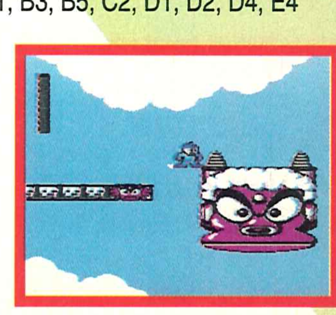


Dedicado a los que no han conseguido grandes hazañas y desean, para bien o para mal, llegar más allá del mítico “START GAME” sin necesidad de quebrarse la cabeza. Si queréis deshaceros de algún villano en particular no tenéis más que teclear...



Flash Man:	A2, C1, C2, C4, C5, D3, E1, E2, E3
Wood Man:	A2, C2, C4, C5, D3, D4, E1, E2, E3
Air Man:	A2, C2, C4, C5, D4, E1, E2, E3, E4
Metal Man:	A4, B1, B3, C4, D1, D2, E1, E3, E5
Bubble Man:	A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3, E5
Crash Man:	A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E3
Heat Man:	A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5
Quick Man:	A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4

Si por el contrario vuestro anhelo es comenzar la jugada con todos los malosos fuera de combate, debéis introducir:
A1, B2, B4, C1, D1, D3, E3, E5



Bubble Bobble

Si queréis darle más emoción a este burbujero cartucho, no tenéis más que introducir la clave KGBJ y podréis jugar en la pantalla que queráis. Todo un lujo, ¿verdad?.

Dennis de los Ríos (Málaga)

GAME BOY

LASERS & PHASERS



Golf



Imagino que en alguna ocasión tu lanzamiento se habrá desviado algo más de lo previsto y con ello has mandado al garete las posibilidades, cuando menos, que tenías de conseguir el par. Por ello te ordeno que una vez fallado el tiro, o si no te encuentras satisfecho con él, corras a los botones y pulses simultáneamente A, B, Start y Select. En ese preciso instante, y por arte de memoria mágica, el defectuoso intento se anulará y retrocederás hasta el momento anterior al lanzamiento.

Erik Martín (Madrid)

Gauntlet



Si queréis comenzar en una fase más avanzada, no tenéis más que atendernos con entusiasmo.Una vez inicializada la Lynx, pulsad el comienzo del juego y elegid jugador. Cuando vuestro personaje aparezca en el nivel 1 no pulséis ninguna tecla.

Ahora pulsad Option 1. Si lo hacéis una vez, apareceréis en el nivel 5, si lo hacéis dos en el 10, tres en el 15, cuatro en el 20 y cinco para volver de nuevo al primer nivel.

Psychic World



Otro truquillo para la Game Gear, esta vez para el trepidante Psychic World. Con sólo pulsar la diagonal arriba-izquierda y los dos botones de disparo a un tiempo, tendréis acceso directo a un singular y valioso menú.

Os encontraréis con un test de sonido, en el que podréis escuchar todas las melodías y sonidos del juego, y con la posibilidad de elegir el nivel que os dé la gana. Mas emoción imposible.



Chip´s Challenge





Tomad estas contraseñas y usadlas inteligentemente para adentraros en los avanzados mundos de este cartuchillo glotón. Son todas las que están, aunque no están todas las que son, pero pronto las tendréis en estas vuestras páginas consolátiles.

Nivel:	16....SKKK	29....QGOL
4.....YMCJ	17....AJMG	30....BQZP
5.....TQKB	18....HMJL	31....RYMS
6.....WNLP	19....MRHR	32....PEFS
7.....FXQO	20....KGFP	33....BQSN
8.....NHAG	21....UGRW	34....NQFI
9.....KCRE	22....WZIN	35....VATM
10....VUWS	23....HUVE	36....NXIS
11....CNPE	24....UNIZ	37....VQNK
12....WVHT	25....PQGU	38....BIFA
13....OCKS	26....YVYJ	39....ICXY
14....BTDY	27....IJJZ	40....YWFH
15....COZQ	28....UJDD	41....GQWD

Gremlins 2

¡¡ Hola amigos consoleros!!. Aquí os envío un Lasers & Phasers para los colegas Nintenderos de la New Batch, es decir, del Gremlins 2. Con él podréis elegir el nivel de inicio de vuestras monstruosas andaduras.

1-1 GBQK 1-2 BVKF 2-1 DXNH 2-2 CGMW 3-1 NJTD 3-2 ZFPJ 4-1 SHMC 4-2 VLBB 5-1 NXRD

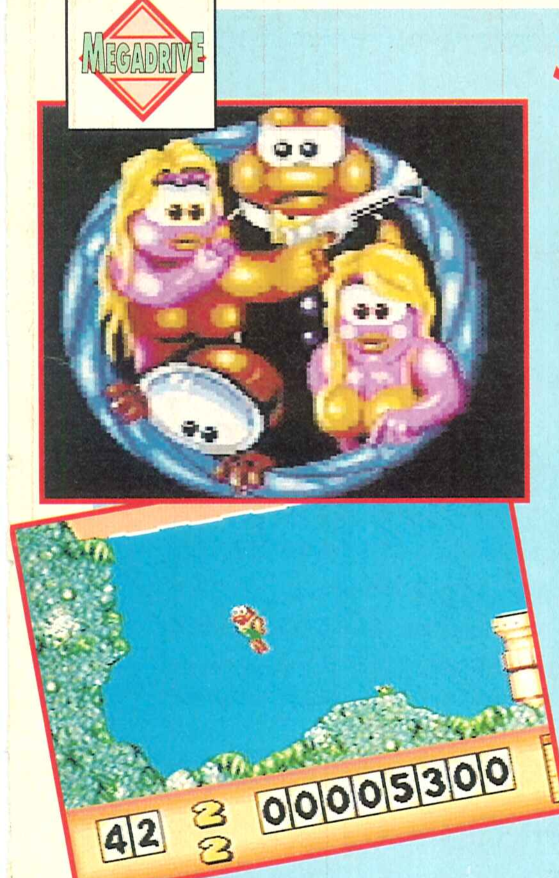
Enma Martínez Valebona (Alicante)





MEGADRIVE

James Pond

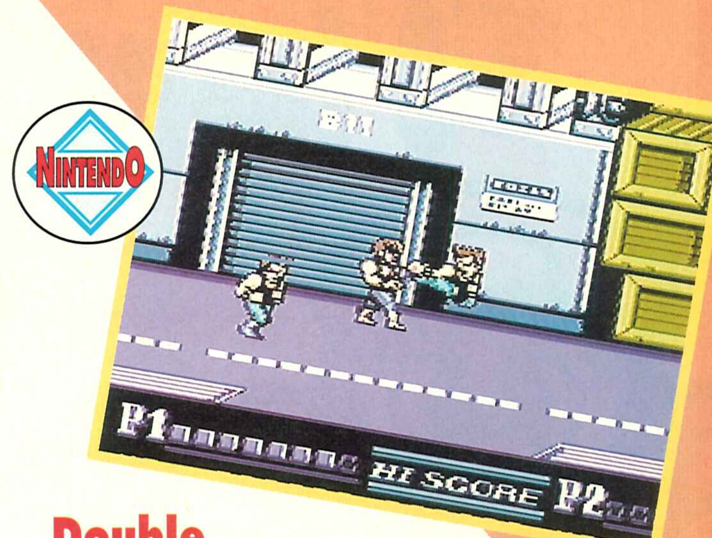


Con conseguir llegar a niveles superiores en este acuático juego de Chris Sorrell es bastante complicadillo y trabajoso. Pero con este truco super impresionante y sencillo de realizar podéis plantaros en el nivel 6 o en el 11 directamente.

Tan sólo tenéis que rescatar a todos los cangrejos de la primera misión, y después dirigiros al extremo izquierdo del mapeado. A la izquierda de la primera tubería hay una pequeña plataforma rocosa, situaros sobre ella y pulsad Abajo, ¡Ya estáis en el nivel 6!. Si preferís viajar al nivel 11, subid al montículo que está en el mismo nivel del agua y pulsad también Abajo.

Con este truquillo no tenéis excusa para terminar el juego.

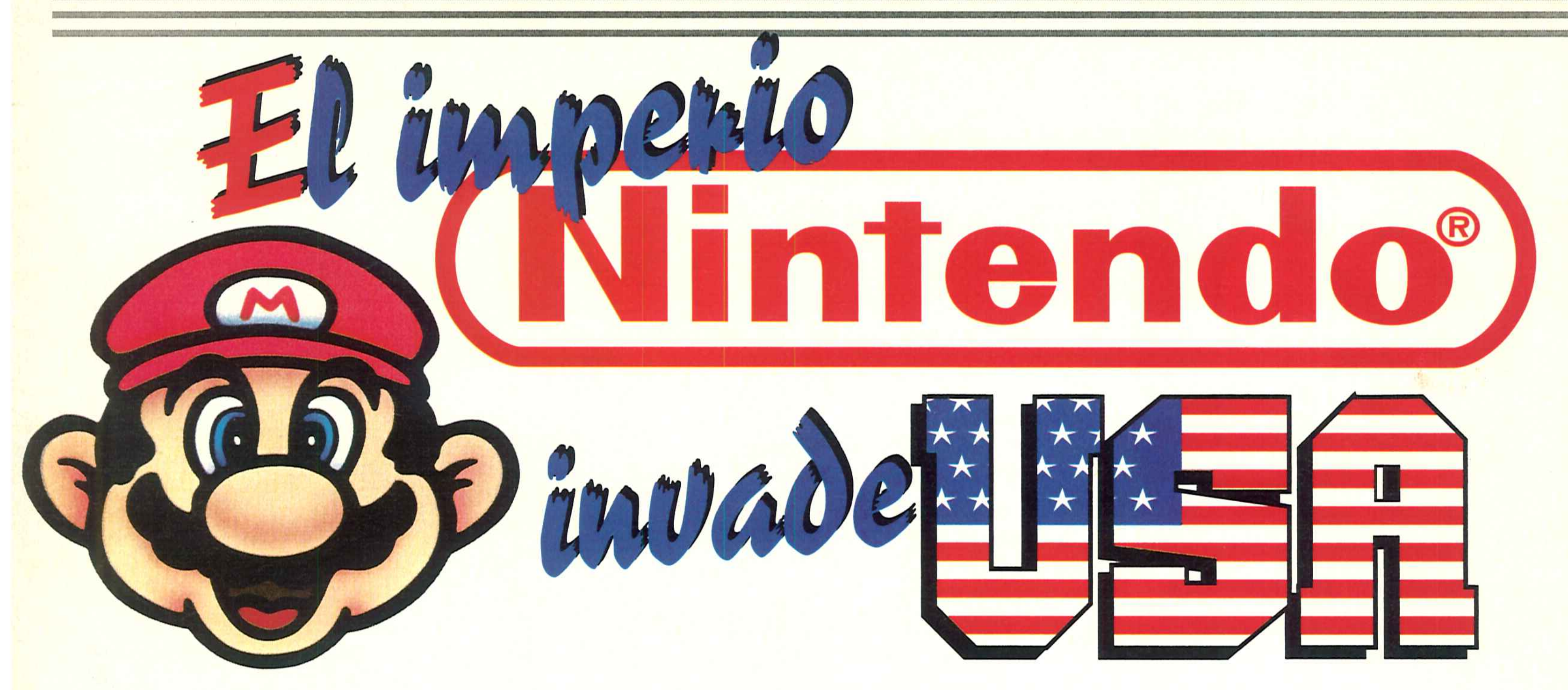
NINTENDO



Double Dragon II

Te traemos la solución a los problemas que puedas tener en la fase del helicóptero. Si la puerta se abre no tienes más que pulsar la tecla de Start y esperar tres segundos. Vuelve al juego y la trampilla estará cerrada.

Antonio Javier Arroyo Sánchez (Cáceres)



Olvídate de todo cuanto hayas oído antes. La Tierra del Nunca Jamás no existe. Ríete de los Reyes Magos y Papá Noel, ¡ja!. Hoy en Estados Unidos sólo existe un lugar donde se pueden comprar todas las ilusiones: el mundo de Nintendo.

Para conseguir crear un imperio de estas características se necesita poner en marcha una invasión de licencias y derechos muchísimo mayor de la que tu imaginación puede llegar a alcanzar.

Pero vayamos poco a poco para tratar de entender el auténtico significado de la palabra Nintendo.

Los Estados Unidos es un inmenso lugar donde tienen cabida una gran variedad de productos de todo tipo.

Tenemos cajas de cereales, juguetes, libros, puzzles, pistolas de agua... Pues bien, si sales a la calle te encontrarás con que, sencillamente, cada cosa a la que puedas señalar se ha convertido en parte del Mundo de Nintendo.

DINERO CAÍDO DEL CIELO

No se trata (exactamente) de una invasión del espacio, pero hay demasiados productos basados en personajes de Nintendo, lo que puede llegar a resultar asfixiante.

Ésto a su vez implica que la propia Nintendo en sí misma resulta ser un negocio de impresionantes proporciones. La gran "N" ha conseguido llegar a un punto en el que todo lo que tiene que hacer es ceder los derechos de alguno de sus personajes y sentarse a esperar a que el dinero empiece a llover del cielo.

¿Una partidita de pin-ball?. Allí está Super Mario dispuesto a acompañarte. En cualquier lugar que se te ocurra que puede haber un Mario, no lo dudes, lo encontrarás.

LOS KIOSKOS NINTENDO

Empezemos con el punto más peligroso de todo, los kioskos Nintendo de libre establecimiento.

Inocentemente situados dentro del departamento de juguetería de cualquier comercio, están pensados para llamar la atención combinando un brillante colorido junto a una extensa gama de atractivos artículos a los que ningún niño podría resisitirse: una fiera de acero y cristal al acecho.

TAMBIÉN EN CASA

¿Celebras una fiesta de cumpleaños?. Hazte con una tarjeta de felicitación de un personaje de Nintendo y luego ve por los típicos accesorios para fiestas: sombreros, platos, decorados... ¡ah, y acuerdate de los globos de helio!. Todo ello con la imagen de Mario impresa, por supuesto.

Y no podemos olvidarnos de los juguetes. En primer lugar están los juegos "hand held" de pantalla de cristal líquido, que nos invitan a vivir aventuras con personajes que van desde Super Mario a Los Simpsons, pasando por Narc, Double Dragon y un laaaargo etcétera de títulos.

Algunos hablan, otros emiten sonidos... todos necesitan y devoran pilas.

Descuida, no hay pilas de Nintendo todavía, pero dálas un poco de tiempo y las tendrás allí donde



En todo buen comercio que se precie no puede faltar uno (o cien) estands de dedicación exclusiva a los productos Nintendo.

Las tarjetas de felicitación también son unos de los productos más populares entre los niños americanos.



las necesites.

Mientras tanto hay disponibles pelotas saltarinas con la imagen de la Princesa, juegos de tablero, cantimploras, porta-refrescos, máquinas pinball con efectos de voz y sonido... Sólo tienes que rascarte el bolsillo y te harás con ellos.

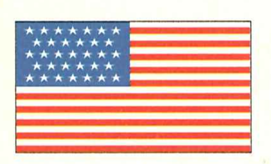
¡AL AGUA MARIO!

Con la llegada del verano, los complementos de baño es otra área en la que podemos encontrar a Mario y sus amigos.

Toallas de baño, por supuesto, y los apreciadísimos cubos y palas para jugar en la arena.

Pero lo que va hacer alucinar tu cerebro son los trajes de baño para chicas/os.

Afortunadamente, están dirigidos a edades comprendidas entre los 5 y los 10 años: se hace díficil imaginar a un chico que se precie deseando exhibirse en la piscina embutido en unas bermudas con la cara de Mario sonriéndole al mundo.



Pelotas saltarinas, cantimploras, puzzles, galletas, cepillos de dientes, relojes... nada escapa al poder de atracción de la gran "N".

IMPOSIBLE SALIR DE SUS REDES

Intentar escapar de los personajes de Nintendo es un poco como tratar de eludir el aire que respiramos, al menos aquí en los Estados Unidos.

La mayoría de almacenes tienen videos comerciales en funcionamiento que reclaman a gritos tu atención, o posters y anuncios impresos que redundan en la promoción de uno u otro juego. Incluso las tiendas de video (que hacen un gran negocio aquí en New York) normalmente tienen una amplia gama de juegos Nintendo para alquilar (a pesar de que la gran "N" no ve con buenos ojos la idea).

¿Y qué podemos decir de la televisión?. En antena desde hace ya tres años -terriblemente mal elaborado tanto en contenido como en animación-, está Super Mario.

El primer año se emitieron unos dibujos animados de inspiración japonesa presentados por un bobo que debería haberse dedicado a presentar la información del tiempo en el primer noticiario de la mañana.

Más tarde el canal trató de avivar las cosas de manera ingeniosa e introdujo algunos elementos tratando de animar el programa entre medias de los dibujos animados. Eso tampoco funcionó.

La última vez que vimos el show, dos raperos hacían las presentaciones cantando. "No coments".

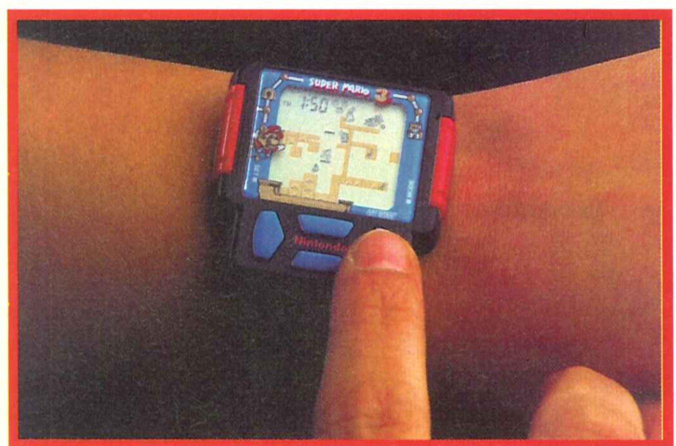
LO MEJOR ESTÁ POR LLEGAR

Algo que podrá resultar mucho mejorlo veremos en la temporada televisa del próximo año.

El programa incluirá juegos y concursos sobre el tema de los videojuegos en general. Curiosamente, no será esponsorizado por Nintendo, que parece haber perdido su toque especial para satisfacer a todo el mundo que tenga algo que ver con la compañía.

La razón principal es que Nintendo odia ver que se menciona algo referente a sus productos cuando otras compañías de juegos están cerca. La gran "N" intentó durante años que las revistas de videojuegos americanas rechazaran los anuncios de sus rivales. Esto no funcionó, pero estuvieron muy cerca en más de una ocasión de con-





Arriba podemos ver uno de los más curiosos productos de Nintendo: ¡relojes jugables de Super Mario 3!

seguir su propósito.

Parte de su razonamiento estriba en la creencia de que su propia revista de juegos no debería tener competidores.

EL TEMA DE LAS LIBRERÍAS

Adentrémonos en una librería, ¿no creerías que este sector iba a quedarse inmune?.

Además de los numerosos manuales, guías de estrategia, consejos y trucos, hay una completísima línea de revistas basadas en productos Nintendo.

Publicadas por numerosos editores, algunas veces las ilustraciones quedan restringidas en beneficio del texto, siendo estos libros sencillas lecturas que perpetúan la tierra Nintendo. Tenemos aventuras de acción, ciencia ficción, incluso temas románticos. No importa el tema, siempre podrás vender un libro de Nintendo a alguien.

Un escritor me contó que toda una serie de pautas concernientes a la tipología de los personajes debe ser escrupulosamente seguidas. La imagen lo es todo.

Echemos una ojeada a las tiendas de comics. Una compañía, Valient, sólo produce libros de comics relacionados con Nintendo, basados únicamente en personajes oficiales y con nombres tan ilustres como Game Boy Adventures y Super Mario. Simple y estúpido, pero no te burles, venden extraordinariamente bien.

Nintendo amenaza con extender sus redes por todo el mundo. Nadie está a salvo de la invasión.

JOYERÍA VARIADA

Los rejoles son por sí mismos una historia a parte. Por supuesto están los baratos LCD que muestran una imagen litografiada de un juego, pero también hay ediciones limitadas hechas por Citizen y otras prestigiosas marcas.

Hay uno de Mario que incluye una correa de piel de serpiente, y del lado de la chapa, en relieve y realizado en oro, adivina qué cara podemos encontrar allí.

El tema de la "joyería" se completa con anillos de plástico con personajes que te guiñan los ojos o un medallón de regalo con un diamante incrustado.

El cuarto de baño tampoco es lugar para esconderse de Nintendo.

No con un cepillo de dientes eléctrico de Mario en 3D, jabón Mario, desodorante, aceites de baño... vete cogiendo la onda.

Lo único que todavía no hemos encontrado es papel higiénico, pero sí tiritas, al igual que champús y muñecos Nintendo de plástico para jugar en la bañera. Todo por supuesto no tóxico, pero mortalmente innecesario.

MARIOS PARA COMER

Las chucherías también forman parte de la lista. Ya hemos mencionado las barritas de dulce, ¿pero qué me decís de los tres tipos de galletas que son literalmente saqueadas de las estanterías?.

Unas adoptan la forma de ciertos personajes, otras están rellenas de una receta hecha con huevo, y el tercer tipo se hornean en el microondas resultando en Marios de chocolate. Mísero pesar.

No hay refrescos de cola con el nombre de Mario, pero el año pasado se hicieron en establecimientos tipo Mc Donalds, promociones asociando a personajes Nintendo con la marca Pepsi Cola.

Para los más jovencitos, con edades comprendidas entre los 2 y los 5 años, están las figuritas de fruta. Y lo más aterrador es un pastel de helado de chocolate con una reproducción exacta de una escena de Super Mario 3 (buena crema de huevo también). Todo esto sin tener en cuenta el gran número de pastelerías que hacen artículos para cumpleaños y otros acontecimientos especiales.

NADIE ESTÁ A SALVO

Otros países están comenzando a someterse al influjo masivo del Mundo de Nintendo.

Con el final de la guerra fría, y el florecimiento de las democracias, se podría pensar que el mundo está más cerca de sentirse seguro de la horrible opresión y el temor a la gente malvada. Pero nadie sabe que arrastrándose en silencio, el terror de Nintendo está preparado para caer sobre ellos.

Marshal M. Rosenthal

Nota del autor: Marshal M. Rosenthal es especialista en el campo del entretenimiento electrónico. Admite abiertamente tener montones de material relacionado con Nintendo adornando su estudio de New York.



Los más golosos también pueden colmar sus ansias nintederas: pastelillos con la imagen de Mario.


NUBY FOR NINTENDO'S GAME BOY™
Lupa para ver la pantalla de tu Game Boy 2 veces más grande
Funda para llevar el Game Boy contigo
GAME LIGHT Plus
!! POR FIN !!
Llega .... NUBY
Accesorios para el Game Boy
La gama más completa
Aprobados Oficialmente por Nintendo
Y tambien....
Cargador de pilas.
Conector de coche.
Maletín Attaché..
Kit de Limpieza.
Adaptador corriente.
y muchos más.
Ponlos en tu Game Boy y verás lo que es bueno !!
PC CORPORATE
Distribuido en Exclusiva por
Enrique Gimenez 4 - 08034 Barcelona
Tel. 93-280-5666 Fax. 93-280-0959
Luz para jugar al Game Boy por la noche !!!
NUBY MANUFACTURING CO
GAME LIGHT
Nintendo GAME BOY™
Official Nintendo Seal of Quality
Amplificador para oir de verdad el sonido de tu Game Boy
Holster
NUBY



¿Qué tal estáis, consolegas?. Supongo que pasándolo en grande con la cantidad de juegos interesantes que están saliendo últimamente para todas las consolas. ¡Esto está que arde!. Y como me imagino que con tantas novedades os estarán surgiendo muchas dudas, os recuerdo que estoy aquí para que me enviéis vuestras cartas y ayudaros a solucionar todos vuestros problemas.
Pero atentos, porque este mes cambio de dirección. A partir de ahora deberéis escribir a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (MADRID)
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



¿Para cuándo la Super Famicom?

¿Cuáles son las razones que impiden que no tengamos la Super Famicom de Nintendo cuando es seguro que va a arrasar en Japón, Estados Unidos y Europa?.

Zigor Belaostegigoitia Malaxechevarría. Guernica (Vizcaya)

Al parecer, la única razón de la no comercialización, -por el momento-, de la Super Nes en España es que la Nes todavía se vende muy bien y Nintendo no tiene ninguna prisa en sacar su nueva consola de 16 bits en Europa.
Nintendo piensa, con razón, que el éxito de la Super Nes está garantizado y están seguros de que cuando aparezca en el mercado la van a vender muy fácilmente. De todas formas su principal rival, la Mega Drive de Sega, está obteniendo un gran éxito, por lo que, en mi opinión, Nintendo debería ir pensando ya en presentar en Europa su Super Nes.
Si tienes mucho interés en conseguir esta consola puedes comprarla de importación. En algunos establecimientos especializados están empezando a venderlas, aunque creo que todavía no se ha hecho una versión "oficial" preparada para verse en el sistema Pal de las TV europeas. De todas formas, te aconsejo que esperes un poco a ver qué pasa.



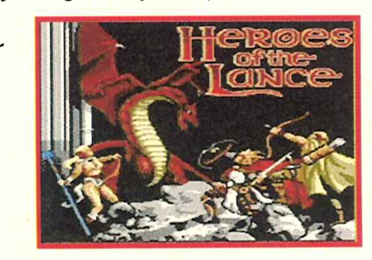


Interés por el Rol

¡Hola tío!, te escribo esta carta porque he oído que van a lanzar dos juegos para Master System, "Populous", y "Heroes of the Lance". ¿Para cuándo van a estar a la venta?. ¿Qué tal es el Populous para Mega Drive? ¿Van a sacar más juegos de rol para nuestra consola?

Nicolás Noriega (Santander)

Populous ya lo puedes conseguir en la calle. Las prodigiosas manos de Tecmagik han realizado una íntegra y perfecta conversión de este clásico, cuyos detalles podrás conocer a fondo en las páginas de Lo más Nuevo de esta misma revista.
Heroes of the Lance también hará su aparición muy pronto. Es una increible aventura, con multitud de personajes y situaciones mágicas y misteriosas. En un próximo número hablaremos más detenidamente de este título.
En cuanto al Populous para la Mega Drive: genial.
De momento no hay demasidos juegos de rol, tan sólo Heroes of the Lance y Dragon Crystal, pero no te preocupes porque Sega tiene intención de ampliar considerablemente la lista de juegos de este tipo. Todo depende del éxito que tenga entre los usuarios.





Sobre la Game Gear

Yen, me gustaría que me dijeras si van a salir más juegos para la Game Gear hasta Enero. Y si es verdad que saldrá un transformador para convertir los juegos de Master en juegos de Game Gear.

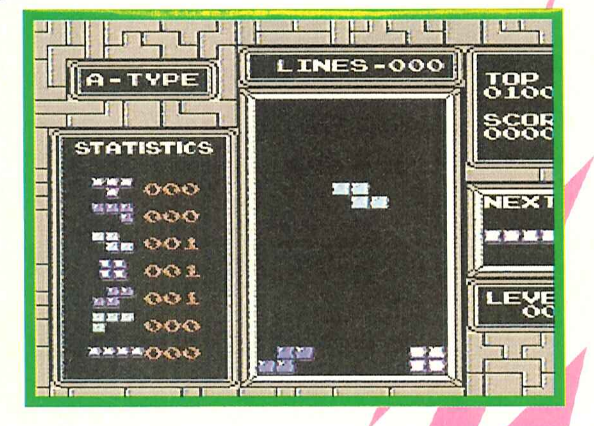
Un saludo a todos y que siga teniendo éxito la revista.

Javier Pastor (Valencia)

Infinidad de títulos para la portátil de Sega se ciernen sobre nosotros para las próximas fechas navideñas. Atención porque te voy a decir todos, atento, atento: Put & putter golf, Joe Montana Football, Factory Panic, Leaderboard, Frogger, Woody Pop, Pengo, Solitair Poker, Ninja Gaiden (Shadow Warriors), Fantasy Zone,¡ Super Kick off!, ¡Donald Duck!, Halley Wars, ¡SONIC!, Spiderman y ¡Golden Axe!. Vaya listilla.

El conversor del que nos hablas ya ha salido, y es totalmente cierto que podrás disfrutar de todos los juegos de la Master System en tu portátil.

Un auténtico chollazo.



Juegos para Nintendo

Hola Yen, tengo un par de preguntillas para ti. ¿Saldrán juegos como Maniac Mansion, Indiana Jones, Loom o Monkey Island para Nintendo? ¿En la nueva Super Famicom de Nintendo se podrán poner los cartuchos de la actual Nintendo, como en la Mega Drive y Master System de Sega?¿Qué títulos de Nintendo me recomiendas del estilo del Tetris y Puzznic?. Gracias majo.

Emma (Alicante).

Gracias por lo de majo, amiga Emma.

Te puedo dar la buena noticia de que el Maniac Mansion está disponible para la NES, pero de momento sólo lo podrás encontrar de importación, ya que no ha sido traducido todavía al castellano. Las otras aventuras no parece que vayan a ser publicadas, por lo menos en fechas cercanas. A ver si con un poco de suerte...

Tampoco existe un adaptador para cartuchos NES en la Super Famicom, pero sería arriesgado afirmar rotundamente que semejante aparato no vaya a aparecer nunca. No parece una política usual en Nintendo, pero las exigencias de mercado son las que mandan y en un momento dado, a lo mejor se deciden en hacer un periférico de este tipo.

Para tu tercera pregunta he de decirte que este género no es muy abundante en la NES, pero puedo recomendarte un de los títulos más divertidos del género: el Dr Mario, el cual lo puedes conseguir perfectamente en España.

Otro muy buen juego de ese tipo, -que de momento no se encuentra en nuestro país-, es el adictivo Klax.

Espero que mis respuestas te hayan servido de algo amiga Emma. Por cierto, muy bonita tu carta, muy bonita.

Basta de matar marcianos

Yen, colega, ¿qué hay de nuevo viejo?. Pues ya ves, aquí uno un poco harto de masacrar marcianos y todo tipo de juegos “matabichos”. Me gustaría que me informaras sobre todo tipo de games para mi Mega Drive, algo así como juegos de rol, estrategia,...

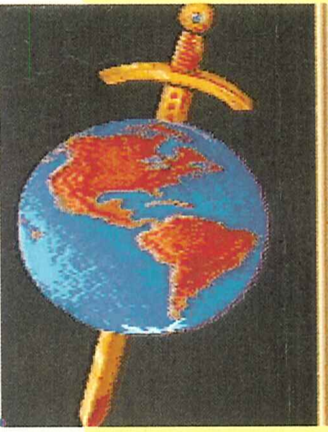
Y cuáles son, así por encima, los más interesantes.

Vuestro amigo M.A.C. (Granada).

Parece ser que estás un poco cansadillo de los juegos de siempre ¿eh?. Pues te voy a recomendar unos juegazos estratégicos y roleantes que se te van a caer los pelendengues.

En el campo estratégico-simulador te aconsejo juegos como 688 Sub Attack, de submarinos, el M1 Abrams tank, de tanques, por supuesto, el prestigioso Populous, y uno que va a salir de aviones tremendamente bueno, el F-22.

Por el lado rol, te obligo a conseguir el Might & Magic, Phantasy Star III (no está disponible en España), Sword of





Vermillion (tampoco) y Centurion. Y por si te quedas aún con ganas podemos citar The Inmortal. Genial.

Con esta retahila de juegos espero que te entretengas por varios años, amigo M.A.C.

¿Qué portátil comprar?

Hola Yen, quiero introducirme en el mundo de las consolas con un modelo portátil y me asaltan algunas dudas: 1.-Si aprovechásemos a tope las características técnicas de la Lynx y de la Game Gear, ¿con cuál de las dos obtendríamos mejores resultados (gráficos, música, scrolles...)?.



2.- También sé que en Lynx está, o va a estar muy pronto , el Shadow of the Beast. ¿Va a estar disponible en Game Gear?.

3.-¿Qué tal va a estar el Sonic en Game Gear?. Gracias por todo y hasta otra.

Gorka Alvarado Fernandez. Rentería (Guipuzcoa).

Amigo Gorka, me haces una pregunta realmente difícil de responder. Si aprovecháramos a tope las posibilidades de estas consolas, nos encontraríamos con que las dos son testupendas, aunque cada una tiene sus puntos mejores o peores con respecto a la otra. Por ejemplo, la Lynx quizás sea un poco más rápida, mientras que la Game Gear puede sacar más colores en pantalla. Conclusión, cualquiera por la que te decidas es una buena compra, te lo aseguro.

Tienes toda la razón del mundo: el espectacular Shadow of the Beast está dispuesto para salir en Lynx., aunque seguramente también habrá una versión Game Gear el próximo año.

Respecto a Sonic, te diré que la versión para la Game Gear será idéntica a la de la Master System, es decir, sensacional.

Lógicas diferencias

Yen, ¿Hay mucha diferencia entre los juegos de Master System y Mega Drive?. Porque tengo la Master System y no sé si comprarme la Mega Drive.

Pablo Robredo García. (Barcelona)

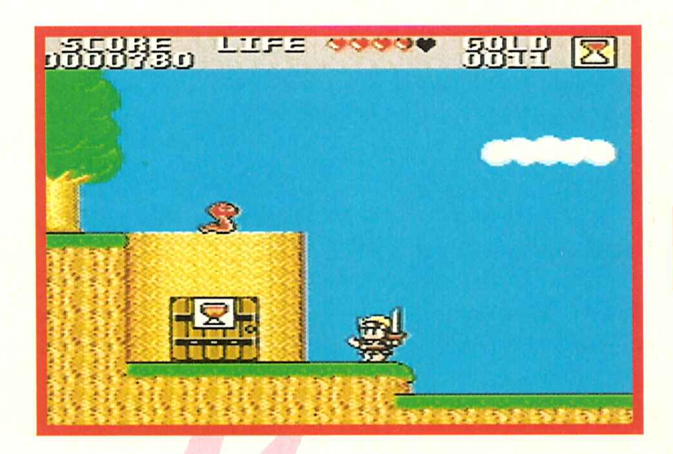
Las diferencias entre las dos consolas son notables. La Master lleva más de seis años en el mercado, su microprocesador es de 8 bits, tiene una velocidad de 3,5 Mhz, una paleta de 64 colores, tres canales de sonido... y una cantidad inmensa de buenos juegos.

Por su parte, la Mega Drive es un modeo nuevo, utiliza tecnología de 16 bits, velocidad de 3,58 Mhz pero con bastantes chips procesadores, una extensa paleta de 512 colores y 10 canales en estéreo.



La diferencia entre los juegos es, por tanto, evidente. Los de la Mega Drive son mejores, pero también más caros. Piénsatelo con calma.





El Wonder Boy entra en escena

Hola Yen: Soy un chaval que tiene una Master System y un problema con el juego Wonder Boy in Monster Land. Que a partir del nivel 11, con los pinchos de suelo, no consigo pasar. Y me gustaría que me ayudaras también con el Teddy Bo, que no paso de la 23 por culpa de los bichitos. Muchas gracias.

Jose Luis Barbón Fernandez. Oviedo (Asturias)

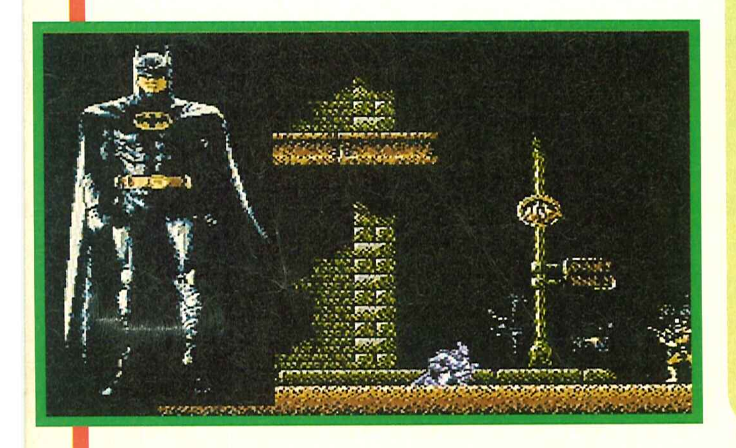
Te voy a dar las instrucciones completas para que termines este penúltimo nivel del Wonder Boy in Monsterland.
Camina a la derecha, sumérgete en el agua y nada hacia la izquierda. Encontrarás una tienda; entra en ella dos veces y el Great Catfish aparecerá. Si tienes la "Starcharm" te dará el Hero`s Emblem (el emblema del héroe). Cuando encuentres al adivino te preguntará si quieres el "Ruby" o el "Bell". Este último te ayudará a cruzar el laberinto y el "Ruby" te servirá de ayuda para luchar y defenderte del dragón. Una aclaración, si suena el "bell", es que vas por la dirección correcta.
Para el Teddy Boy te vamos a dar unos truquillos. En la pantalla de presentación muevete en las siguientes direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha. Aparecerá una pantalla con tres opciones "Continue", "Fire" y "1p". La primera será útil para continuar la partida una vez que hayas muerto; si contestas no a la segunda, el suelo no se desintegrará a tus pies. Y la tercera es para modo de un jugador o dos.
Mientras estés en esta pantalla, puedes seleccionar niveles. Mueve hacia arriba una vez y hacia abajo nueve, luego el botón 1.
Aparece la palabra "Round", seguida de un número, mueve el pad a derecha o izquierda para coger nivel y pulsa el botón 1 para empezar.
Se acabó tu problema en el nivel 23, ahora juega en el que quieras.

Madre vs Batman

Hola amigo: Soy Manoly, madre de David de 12 años. Mi hijo tiene una consola NES que le regalamos hace un año, pero está enfrascado con el juego Batman y no logra acabarlo. Ha llegado al final, pero no logra vencer al Joker, ¿podríais ayudarle?.
Esperando vuestra ayuda, saludos de Manoly.

Manoly Sousa Galván (Sevilla)

No te preocupes, con estos consejos que te voy a dar, David va a poder exterminar de una vez por todas al risueño joker. Presta atención porque es un poco dificililo.
El joker sigue una táctica de ataque similar a Firebug. Tienes que evitar los truenos con extrema habilidad y saltar sobre las balas que dispara; ahora es el momento de utilizar el Batarang y restarle su valiosa energía.
Este es uno de los métodos, pero también puedes utilizar otro más casero. Agáchate abajo a la derecha, donde la punta de su arma apunta hacia el suelo y golpéale en el estómago. De esta forma tan ingeniosa evitarás los rayos del cielo y los disparos de su arma.
Todo está bajo control, ¿no?.



Los juegos de Game Boy

¿Que tal estamos por ahí, Yen?. Te he escrito porque voy a comprarme una Game Boy y quiero saber unas cosejas.
1.-¿Cuáles son sus mejores juegos?.
2.-¿Están bien realizados los juegos Bubble Bobble y Super Mario Land?.
¿Me los recomiendas?.
Si me contestas, Thank you.

Fernando García Lima . Ciudad Rodrigo (Salamanca).

1.- Tengo que reconocer, con gran alegría por cierto, que la gran mayoría de los títulos para Game Boy son alucinantemente divertidos. Todo depende del género que te guste, plataformas, naves, deportivos, inteligencia.Te remito a las páginas de la revista.
Prueba el Gremlins 2, Tortugas Ninja, Batman, y ya verás lo que es bueno, ya. Pero te sigo diciendo que la mayoría de los juegos te van a gustar.
2.-El Bubble Bobble y el Super Mario Land, son dos de los juegos más adictivos y bien hechos para Game Boy. Consíguelos rápidamente. Te puedo asegurar cien por cien que con ninguno de ellos vas a quedar decepcionado.
Thanks to you, Fernando.

GAME BOY- 13.800

AHORA MAS BARATA



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos

Alleway (Arkanoid)	3900	Caesar Palace	4400	Mickey Mouse	4400
Altered Space	4400	Castelvania	4400	Motocross Maniac	3900
Amazing Tartar	4400	Castelvania II	4400	Navy Seals	4400
Amazing Penguin	3900	Chase H.Q.	4400	NBA All Stars	3900
Baseball	3900	Chess Master	4400	Nemesis	3900
Batman	4400	Choplifter II	4400	Ninja Boy	3900
Beach Volley	3900	Dick Tracy	4400	Operation C	4400
Bill Elliot	4400	Double Dragon	4400	Pac Man	4400
Blades of Steel	4400	Double Dragon II	4400	Paper Boy	3900
Bubble Bubble	3900	Dr. Mario	3900	Penguin Wars	3900
Bugs Bunny II	4400	Dragon's Lair	4400	Pinball 66	3900
		Duck Tales	3900	QIX	3900
		F-1 Racer	4400	R-Type	4400
		Fighting Simulator	4400	Red October	4400
		First of the N. Star	3900	Robocop	4400
		Gargoyles	3900	Skate or Die	3900
		Gauntlet II	4400	Snoopy	3900
		Ghostbuster II	4400	Solar Striker	4190
		Golf	3900	Spiderman	3900
		Gremlins II	4400	Super Mario	3900
		Hal Wrestling	3900	Tail Gator	4400
		Hatris (Tetris 2)	4400	Tennis	3900
		In your Face (Basket.)	3900	Terminator	4400
		Klax	3900	The Simpsons	4900
		Kung Fu Boy	3900	Traductor Esp./Ingl.	4900
		Kung Fu Master	3900	Turtles/Foot clan	3900
		Kwirk	4190	World Cup	4190
		Mega Man	4400	WWF Wrestling	4400

COMPLEMENTOS GAME BOY

LUZ Y LUPA- 3.900 · ILUMINACION- 2.100 · LUPA- 1.700 · ALTAVOCES- 2.100
BATERIA- 3.900 · HOLSTER- 1.695 · CARRY CASE- 2.100 · BOLSA CARTUCHOS

ATARI LINX- 17.900



APB	4900	Bolsa Pouch	2395	Road Blaster	4900
Block Out	4900	Chip Challenger	4900	Robot Squad	4900
		Electro Cop	3900	Robotron	4900
		Gates of Zendocon	4900	Slime World	4900
		Gauntlet III	5400	Turbo Sub	4900
		Ninja Gaiden	4900	Visor Sola	795
		Pac Man	4900	War Birds	4900
		Pacland	3900	Xenophobe	4900
		Paper Boy	4900		

GAME GEAR



19.900
+ JUEGO COLUMNS

PACK 22.900



Chase HQ	4590	Putter Golf	4590
Dragon Crystal	5190	Shinobi	5190
Factory Panic	5190	Solitair Poker	5190
Fantasy Zone	4590	Super Golf	4590
Frogger	4590	Super Mónaco GP	5190
G-Look Air Battle	5190	W.C. Leaderboard	5190
Golden Axe	5190	Wonder Boy	4590
Halley War	5190	Woody Pop	4590
Joe Montana Football	5190		
Mappy	4590		
Mickey Mouse	5190		
Ninja Gaiden	5190		
Out Run	5190		
Pac Man	4590		
Pengo	3500		
Psychic World	4590		

MASTER GEAR. Con él te sirven todos los juegos de Master System.



CONVERTIDOR TV

Nintendo

Consola P.V.P. **13.990**



A Bob And His Blob	5500	Double Dragon	6500	Punch Out	6500
Air Fortress	7900	Double Dragon	7250	Puzznic	6500
Air Wolf	6900	Duck Tales	6500	Rygar	5500
Ballou Billy	6500	Gauntlet II	7250	Shadow Warrior	6500
Batman	7250	Ghost'n'Goblins	6500	Silent Service	6500
Bionic Commando	6990	Ghostbuster 2	7900	Simon's Quest	6500
Blades Of Steel	6500	Golf	3900	Soccer	3900
Blue Shadow	6990	Goonies	6500	Star Wars	8490
Buble Bobble	6500	Gradius	6500	Super Mario Bros	4200
Castelvania	6500	Gremlins II	7250	Super Mario Bros 2	7250
		Ikari Warrior	6500	Super Mario Bros 3	7900
		Knight Rider	6500	Super Spike V'Ball	6500
		Kung-fu	3900	Tennis	3900
		Legend Of Zeld	7250	Tetris	6500
		Mega Man 2	7900	Top Gun	6500
		Nintendo World Cup	6500	Tortugas Ninja	7250
		Paper Boy	5500	Track And Field 2	6500
		Popeye	4200	Zelda II	7900

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos





PERIFERICOS

Convertidor para cartuchos	6.490
SEGA 8 bit	1.499
Cable video monitor	2.599
Power PAD	7.900
Arcade Power Stick	3.500
Euroconector	3.500
Joystick ADS	

TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE **29.900**



+ 2



CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Ghostbuster	6990
Afterburner II	6990	Gouls 'n' Ghost	8490
Alien Storm	6990	Golden Axe	6990
B. Douglas Boxing	6990	Hantasy Star III	8490
Baseball	6900	Hard Ball	7990
Batman	7990	Hard Driving	6990
Battle Squadron	8490	Hellfire	6490
Battle Tank	8490	Hockey	8490
Block Out	7990	James Pond	8490
Bonanza Brother	7990	Jewels Master	6990
Budokan	8490	Jhon Madden	6490
Centurion	8490	Juction	6490
Columns	5490	King's Bounty	7990
Cyberball	6990	Klaxx	6990
D.J. Boy	3990	Lakers V. Celtics	6990
Decapattack	6990	Last Battle	6990
Dick Tracy	6990	Mercs	7990
Dynamite Duke	6990	Mickey Mouse	8490
E. Swat	6990	Might And Magic	8490
F22 Interceptor	7990	Moon Walker	7990
Faery Tale	8490	Out Run	7990
Fantasia	7990	PGA Golf	8490
Fatal Rewind	6990	Phantasy Star II	8490
Fire shark	6990	Phelios	4490
Flicky	4490	Populous	8490
Forgotten World	6990	Rambo III	5990

TIENDAS MAIL SOFT



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25



Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
539 04 75/ 539 34 24
FAX: 467 59 54

STOP

MASTER SISTEM II

+ALEX KIDD+CONTROL PAD Y OTRO JUEGO MAS DE REGALO

14.900 ptas



PERIFERICOS

Control Pad	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

DESCUENTALE 500 PTS A ESTOS PRECIOS

Ace of Ace	5990	Forgotten Worlds	5990	Quartet	3490
After Burner	5990	Galaxy Force	5990	R-Type	5990
Alex Kid in Shinobi	5590	Gauntlet	6990	R.C. Gran Prix	5990
Alex Kidd	4990	Ghostbusters	4990	Rambo III	5590
Alex Kidd-High Tech	4990	Ghosthouse	3490	Rampage	5590
Alien Storm	5990	Ghouls and Ghosts	5990	Rastan	5590
Alien Syndrome	5990	Golden Axe	5990	Running Battle	5990
Altered Beast	5590	Govellius	3900	Scramble Spirit	5590
American Pro-Football	4990	Great Volleyball	3900	Sega Chess	6490
Asterix	5990	Imposible Mission	6990	Shadow Dancer	5990
B. Douglas Boxing	5990	Indiana Jones	6990	Shinobi	5590
Back to the Future	5990	Italia 90	5590	Slap Shot	5590
Basketball Nightmare	5590	Joe Montana Football	5990	Sonic	5990
Battle out Run	5590	Laser Ghost	4990	Space Harrier	4990
Bonanza Brother	5990	Line of Fire	5990	Speedball	5990
Bubble Bubble	5590	Maze Hunter	3490	Spiderman	5590
California Games	5590	Mercs	6490	Strider	5990
Chase HQ	5590	Mickey Mouse	5990	Submarine Attack	5990
Chopflifter	4990	Moonwalker	5990	Summer Games	4990
Columns	4990	Operation Wolf	5590	Super Mónaco GP	5590
Cyber Shinobi	5990	Out Run	5590	Thunderblade	5590
Dead Angle	5590	Pacmania	6990	Vigilante	5590
Dick Tracy	5990	Paper Boy	6990	Wonderboy	4990
Double Dragon	5590	Parlour Games	3490	Wonderboy III	5590
Double Hawk	5590	Popolous	6990	Wonderboy in Monster	4490
Dynamite Duke	5990	Pro Wrestling	4990	World Games	5590
E-Swat	5990	Psychic World	5990	World Soccer	4990
Flintstones	5990				

OFERTAS SEGA

Action Fighter	1990	Fantasy Zone	1990	Secret Command	1990
Aztec Adventure	1990	Fantasy Zone the Maz	2990	Super Tennis	1990
Black Bel	1990	Global Defense	1990	Teddy Boy	1990
Captain Silver	2990	Great Baseball	2990	The Ninja	1990
Carme San Diego	2990	My Hero	1990	Transbot	1990
Cloud Master	2990	Phantasy Star	2990	World Gran Prix	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990		

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION · PROVINCIA
TELEFONO · C.P.
MODELO ORDENADOR
Nº CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRAREMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

¡Qué LOCURA!

MEGA GAME GEAR

La Game Gear se ha renovado. O al menos esta es la conclusión que sacamos tras ver esta maravilla que incorpora numerosas novedades. Entre ellas hay que destacar la compatibilidad total con la Mega Drive, lo cual se ha conseguido al proveerla de una segunda entrada para cartuchos de 18 bits.

En cuanto a su tamaño, ha sido variado notablemente para poder conectarle un CD Rom que permite cargar, por primera vez en la historia de las consolas, cualquier Compact Disc y convertir la información musical en un juego; es decir, a partir de ahora podremos jugar con LPs de los Stone Roses o de Bertín Osborne, según la cantidad de marcha y acción que nos apetezca en cada momento.

Su precio, aún sin determinar, rondará las 2.500 pts y en principio sólo se venderá en farmacias.

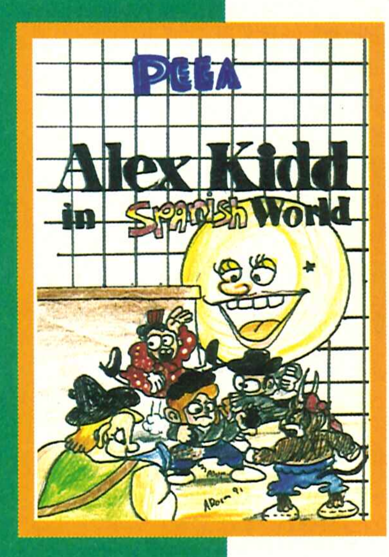


AVISO IMPORTANTE

Las autoridades hobbyconsoleras advierten: que todas las noticias que aparecen en estas páginas son producto de la retorcida imaginación de nuestros "ingeniosos" redactores.
Todo parecido del contenido de esta sección con la realidad, es pura coincidencia.

Alex Kidd in Spanish World

Este mes la cosa va de dibujos. En este caso se trata de un boceto de la carátula para la quinta parte del famoso Alex Kidd, en la cual nuestro amigo se traslada a nuestro país con la difícil tarea de rescatar a un toro de Miura que ha sido raptado por una banda de folklóricas. El creador de esta gracia ha sido Antonio Hernández, de Murcia.



LAS CONSOLAS CONTRAATACAN

Desde que desafiáramos públicamente en el número 1 a esos aparatos jugátiles de poca monta, no han parado de sucederse las anexiones de camaradas consoleros que, portando la bandera de la diversión, han desfilado triunfalmente con sus cartuchos en la mano. Dario Bernabeu nos ha proporcionado la primera instantánea en la que se demuestra que la presumible victoria consolátil es un hecho. ¡Qué la fuerza de las consolas os acompañe, consoleros!

Esperpento Delgado & Criaturas ha anunciado el lanzamiento de tres juegos de rol-lo y arcada suprema, correspondientes a versiones de los culebrones más famosos del momento. Estos títulos son: Topacio vs Leonella, Rubí alquila su vientre y Donde esté Cristal que se quite Secretaria. Todos estos cartuchos se acompañarán con fotos en relieve de sus protagonistas y un paquete de clinex dedicado.

EL REGRESO DE ALTERED BEAST

No, no es una alucinación, es el anticipo de lo que será la bomba menos esperada del año: Altered Beast II.



La gran novedad de esta segunda parte es que se han aumentado considerablemente el número de bestias en las que mutarse: moco verde, mosquito sordomudo o redactor de Hobby Consolas. ¡Demasié!

Entre los malos ha habido también una buena limpia y el rinoceronte ha dado paso a un gigante sin estudios que se defiende a base de ronquidos.

Un título impresentable que nunca deberás cargar en tu Noentiendo, Gafe Boy, Moster System o Zynx.

LA MASCOTA MULTICONSOLA

Nuestro consolega Angel Gómez, de Madrid, se ha comprado dos ejemplares de Hobby Consolas, ha cogido unas tijeras y ha creado esta nueva mascotilla multi-consolera.

El engendro recibe el nombrecito de "Seniboygear" y, como véis, está formado a base de recortes de elementos de muchos juegos.

Bueno, seguro que con el abanico tan impresionante de poderes que le ha puesto a nuestro héroe, no habrá enemigo que se le resista.

Por cierto, si te apetece puedes tratar de descubrir de qué juegos ha sacado Angel sus recortes.



GHOULSES`N GOBLINES
The attack of the dancing mastuerzo

Acaba de aparecer la tercera parte de la saga del Ghouls´n Goblins. Esta última entrega incluye unos avances técnicos increíbles, ya que tiene la friolera de dieciséis millones de zonas, -divididas cada una en doscientos subniveles-, además de mil pantallas secretas y una guía de telefonos de la ciudad de Osaka (Burgos). En esta ocasión nuestro héroe está equipado con un potente lanza eructos de amoníaco y recorrerá escenarios tan maravillosos como la Ciudad Encantada de Cuenca, el Barrio Chino de Barcelona o la Cartuja de Sevilla. ¡Brutal!.



Mario 1 Sonic 1

Tal y como suponíamos, la reacción de los partidarios de Super Mario no se ha hecho esperar. Aquí está el dibujo que iguala la contienda y pone en tablas el combate más divertido de todos los tiempos. Aunque aquí no habrá perdedores: todos ganamos en diversión a tope.

Por cierto, el autor del dibujo ha sido nuestro amigo Juan Repila Ruiz, de Bilbao.



He vendido el electrodómestico portátil que anuncié el mes pasado. La verdad es que me he visto obligado a bajar el precio considerablemente, ya que el comprador me amenazó impunemente con una pistola (óptica, claro).

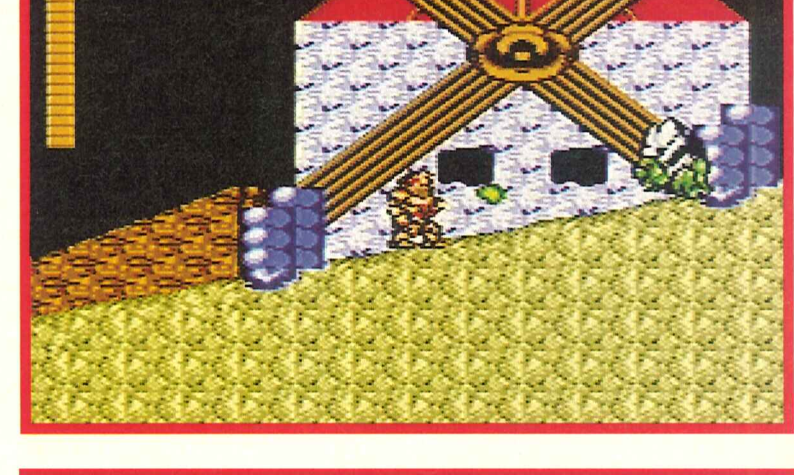
Además, -y lo que es lo peor-, me robó mi colección completa de cromos de la serie "Farmacia de guardia". Estoy desesperado, ¿qué puedo hacer?



GHOULS'N GHOSTS



Sir Arthur no hay más que uno



Hace tres años, el malévolo dios Loki causó estragos en Lexet, el país natal de Sir Arthur, raptando además a su chica preferida mientras éstos merendaban juntos.

Tras arduas, duras y abundantes batallas, amén de peligrosos enfrentamientos con los sicarios de la omnipotente deidad, el intrépido y valentón caballero pudo deshacer el entuerto y restablecer para siempre la dicha en Lexet.

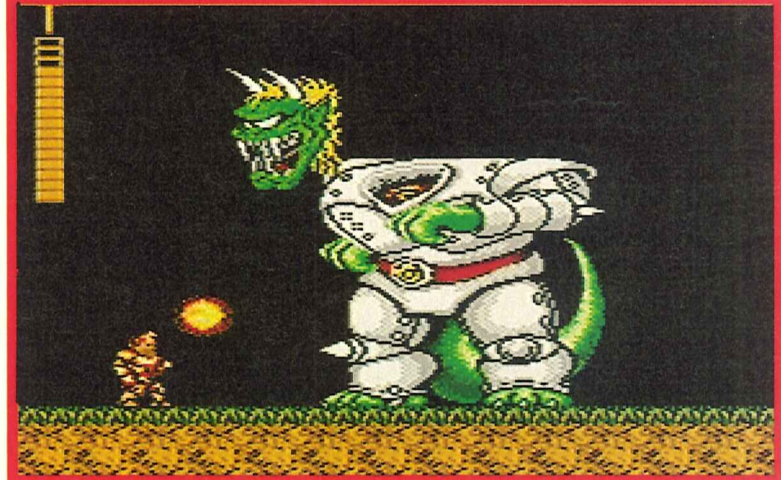
Pero, ¡ay compañeros del alma!, el mal nunca desaparece y siempre logra desenterrar raíces para apropiarse del bien y la felicidad ajena.

Y ahí está de nuevo Loki, más feroz y sanguinario que nunca y con ganas de pisotear a Sir Arthur.

Menos mal, Sir Arthur, que esta vez han raptado a Tamara, la hija del rey, en vez de tu novia.

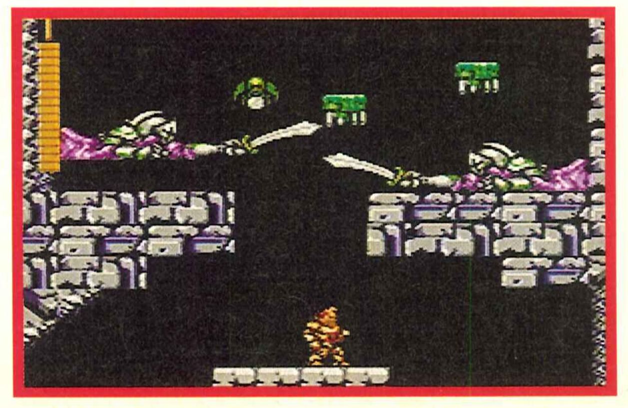
Corre a por tu armadura, casco, botas, yelmo y demás y prepárate a recorrer cinco monstruosos niveles, desde la campiña del terror y la ciudadela de fuego hasta el lóbrego castillo del propio Loki. Enemigos grotescos brotarán de todas partes, zombis polvorientos, buitres asesinos, avecillas de fuego y todas las fortalezas vivientes de fin de nivel totalmente espectaculares y arrasadoras. Eso sí, no se te olvide proveerte de todas las armas y ventajas que vayas encontrando en algunos cofres, te serán de vital importancia para concluir la misión.

La versión de Mega Drive de este caballeresco título nos dejó absolutamente sorprendidos por su parecido con la recreativa, y con esta versión Master delante de los ojos, no podemos ocultar nuestra grata sorpresa. Los gráficos son sorprendentemente buenos, y todo el mapeado del original también lo encontrarás aquí.



Igualmente hay un gran surtido de dulces melodías para tus oídos (de lo mejor para la Master) y una adicción de esas que pasan a la historia: hasta que no consigas terminar el juego no habrá quien te levante de la silla. Además, aunque el cartucho no es precisamente de los sencillos, tampoco resulta desesperante, sino que tiene el punto justo de dificultad como para engancharte a tope.

Si quieres sorprender a tus vecinos, familiares y adllegados, no lo dudes, consigue este Ghouls'n Ghosts y les demostrarás lo que tu Master System es capaz de hacer.





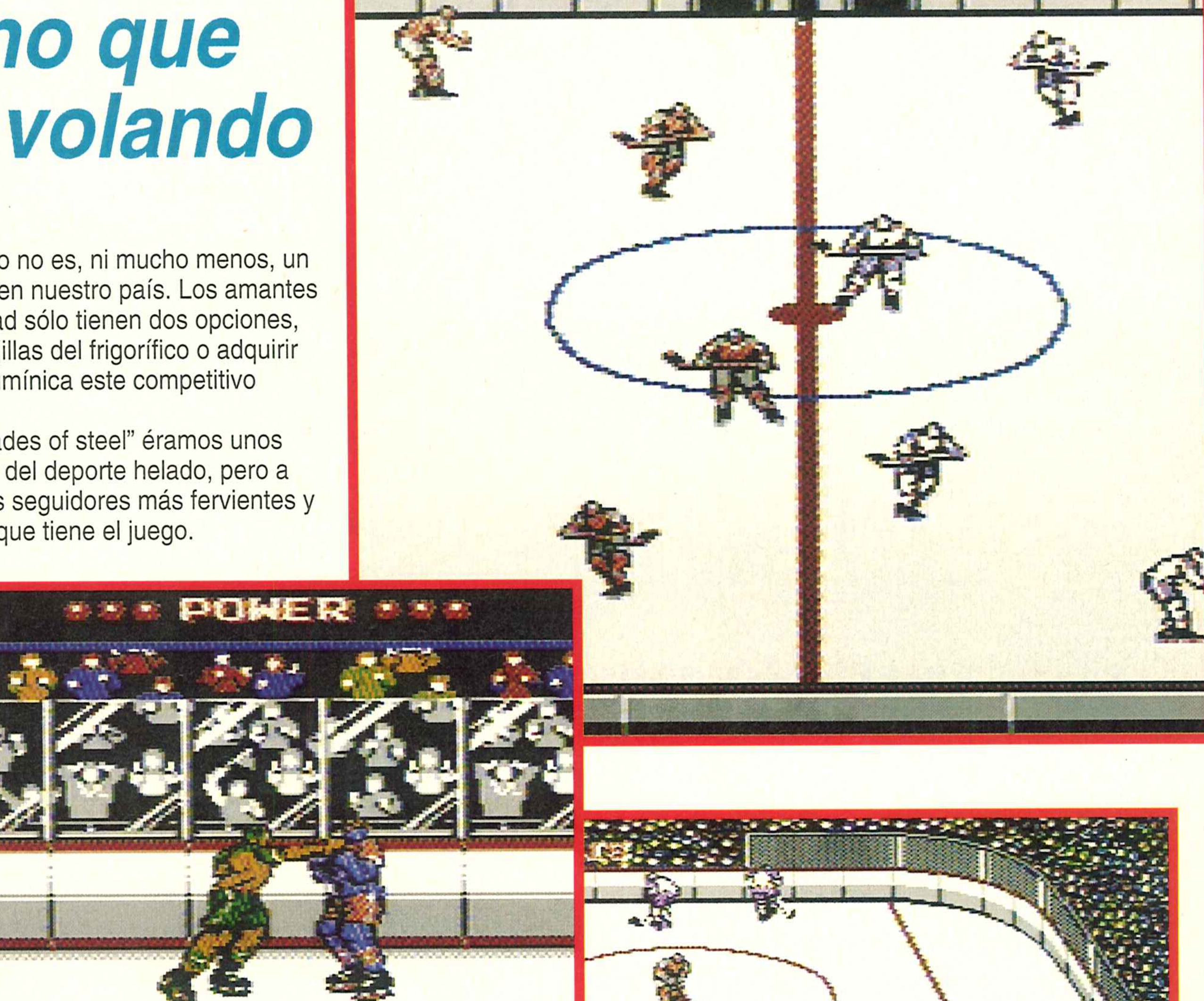
BLADES OF STEEL

NINTENDO

Más vale stick en mano que ciento volando

El hockey sobre hielo no es, ni mucho menos, un deporte extendido en nuestro país. Los amantes de esta especialidad sólo tienen dos opciones, jugar en las bandejillas del frigorífico o adquirir con rapidez extralumínica este competitivo cartucho.

Antes de disfrutar con "Blades of steel" éramos unos completos desconocedores del deporte helado, pero a partir de ahora seremos sus seguidores más fervientes y entusiastas. ¡Vaya marcha que tiene el juego. Alucinante!.



Te recomendamos que comiences con unos entrenamientos de exhibición antes de participar en el torneo real, si no quieres que el equipo contrario te coloque un marcador de categoría Guiness.

En pocos minutos te harás con el control de tus jugadores, (super sencillo y super eficaz), y poco a poco te convertirás en un auténtico experto de las canchas de hielo. Para ello contarás con la ayuda de un rapidísimo y suave scroll, unos gráficos realmente buenos y unos sonidos propios de los encuentros reales.

La opción de "tournament" te situará en una dura competición en la que podrás avanzar hasta llegar a la mismísima final, aunque este privilegio está reservado tan sólo para unos pocos. De todas formas, aunque no ganéis ni un partido, lo váis a pasar en grande.





¿PROBLEMAS CON LOS ENEMIGOS DIFICILES?

¿TE PIERDES EN LOS MUNDOS MAS ALUCINANTES?

SI ERES LISTO, YA SABES LA REVISTA QUE NECESITAS...

ZANY GOLF



Un minigolf surrealista



Imagínate por unos momentos que vas a participar en el minigolf más fantástico, divertido, ingenioso y simpático de todos los tiempos. Imagina por más momentos que pueden jugar hasta cuatro jugadores y que dispones de un total de nueve hoyos distintos, a cual más original y ocurrente.

Pues deja de imaginar porque te encuentras ante Zany Golf, el programa de minigolf más divertido que puedes echarte a la consola.

Y la verdad es que no sabemos muy bien por qué motivos se le ha puesto a este juego tan curioso título, que significa algo así como golf surrealista, estrafalrio, tonto... porque el juego no tiene nada de extraño. Al contrario, todo en él es claro y evidente.

Os explicamos de qué va la cosa.

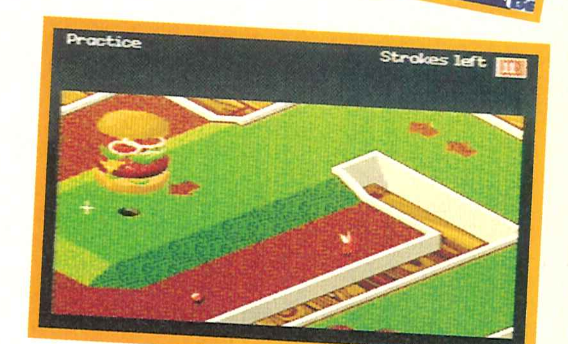
Se trata simplemente de situarte ante sucesivos y enrevesados hoyos de minigolf. Antes de empezar tienes que leer los consejos que se te dan en pantalla para después darte un paseo visual por todo el campo y planear concienzudamente tus golpes. Luego todo será cuestión de habilidad. Con ayuda de una cruz fijarás la dirección y la potencia del disparo y... ¡suerte y al agujero!

El hoyo del molino demente será el primero en poner a prueba nuestras dotes golferas, con perdón. Pasadizos ocultos, rampas, corrientes de aire... serán algunos de los inconvenientes a los que tendremos que hacer frente para ir abriendo boca.

Pero las cosas empiezan a complicarse realmente en el segundo hoyo, el de la hamburguesa, con bote de ketchup incluído, en el que tendremos que andar con pies de plomo si no queremos dar algún que otro resbalón.

Así se irán sucediendo uno a uno los hoyos, las complicaciones y la diversión, que la encontraremos en un número quizás no excesivo de escenarios (tan sólo nueve), pero cuya intensidad nos tendrá a toda la familia entretenida durante varias semanas.

La calidad gráfica y creativa de este jueguecillo diseñado por Will Harvey, lo convirtió, cuando salió hace algún tiempo para los rudimentarios ordenadores, en una pequeña maravilla de la programación. Y por supuesto nuestra Mega Drive no ha perdido la oportunidad de incluirlo en su lista de seguros candidatos al éxito.





Con todas las características que le hicieran famoso en su día y alguna que otra más que se ha incorporado, -como la de poder elegir varios niveles de dificultad, además de la necesaria fase de práctica-, se ha vuelto a crear un juego de los de quitarse la gorra y lanzar los palos al vuelo.

Calidad y desarrollo enganchante son las cualidades más destacadas de este Zany Golf, que es y será, por los siglos de los siglos, pasatiempo de reyes.

Reyes de la diversión, por supuesto.







SUPER MONACO GP



En los límites de la velocidad



Estadios repletos claman vueltas alocadas, chicanes ortopédicamente tomadas y velocidades de vértigo para conformar, junto al colorista circo que rodea el evento, un espectáculo estratosféricamente sensacional.

Todo piloto, bueno o malo, ha de prepararse a fondo, desde las vueltas de reconocimiento hasta las vueltas de clasificación, para llegar al momento cúlmen y dar todo lo que tiene dentro para ganar a sus contrincantes en un carrusel de vueltas y vueltas.

El desafío está preparado y sólo nos queda esperar que te sientes a los mandos de tu bólido y le demuestres al resto del mundo lo capaz que eres de correr y... ganar.

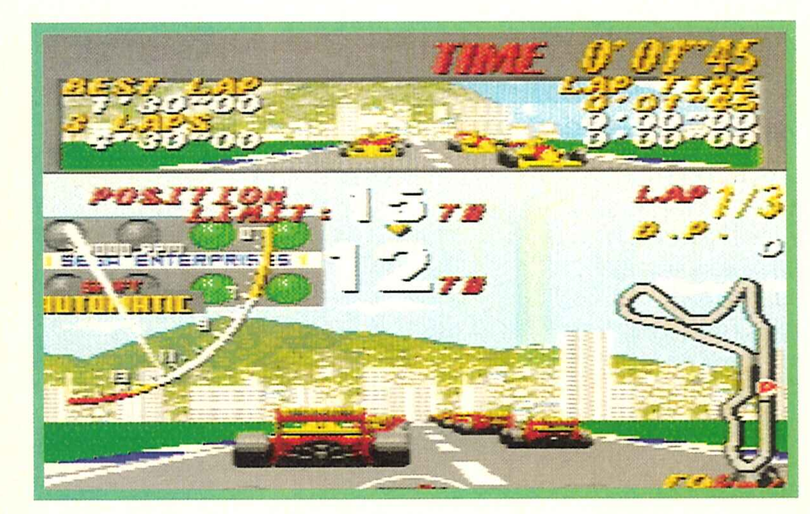
Para los que conocieron la máquina recreativa será emocionante el reencuentro con un viejo amigo al que se le han agregado un buen número de posibilidades que lo hacen mucho más atractivo.

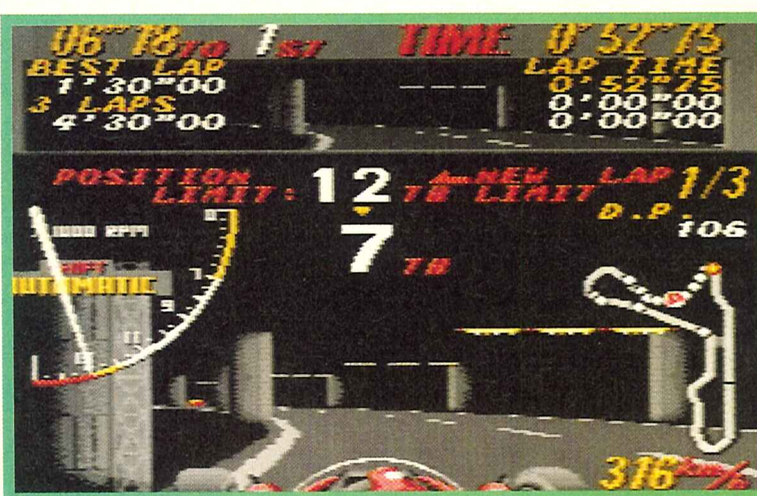
Así podremos practicar, intentar clasificarnos o competir a lo largo de los dieciséis circuitos que conforman el mundial, y una vez en esta opción controlar la mecánica del vehículo o elegir un rival con el que medir nuestras fuerzas. Todo ello con la guinda de poder emular nuestras partidas callejeras en la mítica Coin-Op.

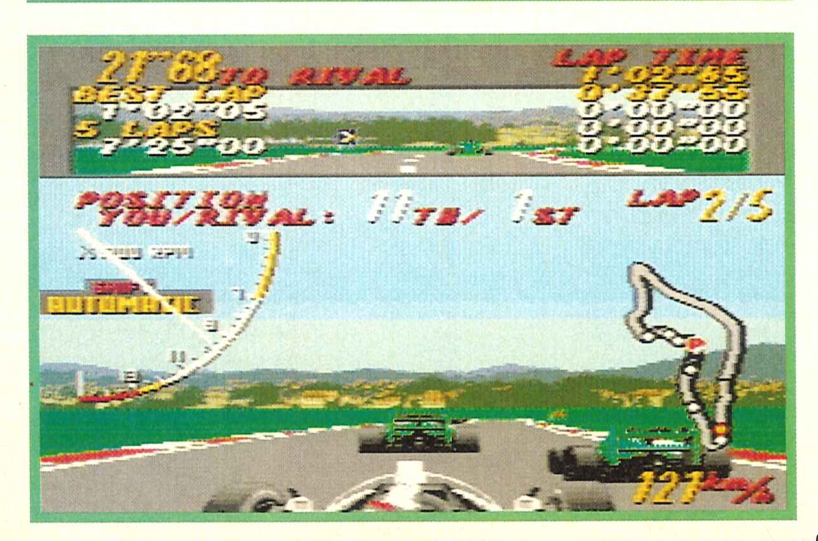
Técnicamente el juego es impresionante, empezando por los diseños, movimientos y scrolles y terminando en las melodías, que por cierto son las mismas que las de la máquina original.

La sensación de velocidad que han conseguido los bienhechores programátiles a través de la perfecta perspectiva es de medalla al mérito civil y si a esta amalgama de beneficios le unimos una jugabilidad encantadora, no hay más que una conclusión: extraordinario.

Un "rapijuego" de mil y pico caballos de potencia que te hará perder horas de sueño y que te pondrá los pelos al viento.









No hay conparación alguna con otro de su clase. Sensacional, apetitoso y aberrantemente jugable.

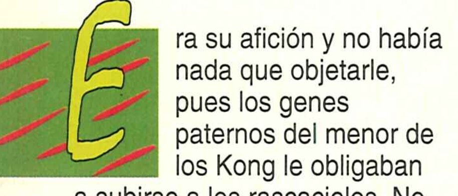




RAMPAGE

LYNX

Terremoto



Era su afición y no había nada que objetarle, pues los genes paternos del menor de los Kong le obligaban a subirse a los rascacielos. No hacerlo hubiera sido como profanar el buen criterio de "papá".

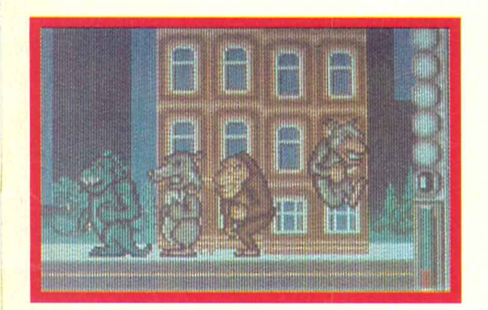
Pero lo que no sabía nadie es que el más directo descendiente el mítico macrogorila se presentaría en la urbe con tres amigos igual de grandes, mutados y, curiosamente, con el mismo hobby de treparpor el cemento. Lo único que diferenciaba aquella invasión de la que tuvo lugar en los peliculeros 30 es que los cuatro gamberros aprendices de monstruo sólo tenían ganas de divertirse... y qué mejor distracción que destruir edificios y tirarlos al suelo.

Pero los humanillos pixelados no están por la labor de ver cómo sus hogares se caen en pedazos, por lo que tratarán por todos los medios, civiles y militares, de impedirte que tú, vil y cruel monstruillo, hagas retroceder al mundo hasta la prehistoria.

Y así, de ésta manera, entras cual protagonista de peliculera filmación monstruosa en la misión de destruir, no salvar, al mundo.

Con unos agradibilísimos gráficos y miles de salpicaduras cómicas en todos los aspectos nos adentraremos en sonidos, melodías y efectos que nos llevarán a una jugabilidad monstruosa, nunca mejor dicho, que no nos permitirá dejar de destruir a diestro y siniestro.

Zarpas ajenas y propias te saludarán a la llegada de éste "plof-game" de la construcción en el que hay algo más en juego que el mundo civilizado.





SUPER MARIO LAND

GAME BOY

El diminuto Mario



Todos sabíamos que nuestro entrañable Mario no se iba a quedar sin su aventura particular en la pequeña Game Boy. Y nos brinda una vez más, la oportunidad de participar en uno de sus juegos más logrados y divertidos.

La princesita Daisy ha sido raptada de nuevo por el rey Koopa, el tirano Tortugón, y la mantiene reclusa, confusa y patidifusa en una de sus frías mazmorras.

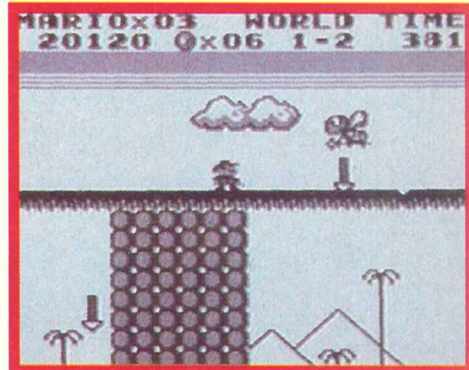
El rey, entristecido y cariacontecido ha recurrido, implorante, a Mario, pidiéndole por favor que..., bueno ya os lo podéis imaginar, ¿no?.

Y allí está Mario, de nuevo, cara a cara con el peligro y los fastidiosos tortugoides."Cinco larguísimos mundos tendrás que recorrer si a la bella princesa debes socorrer", gritó el malvado Koopa desde lo alto de su más lejana torre.

Haciendo caso omiso del vocerío acuciante, Mario dirigió su mirada al frente y...

Esta versión del Super Mario Bros para la Game Boy es lo más divertido que hemos tenido oportunidad de jugar en los últimos minutos. Los cinco niveles conforman un mapeado más que considerable y repleto emociones varias, el reino de las tortugas, los calabozos del mal, el propio Egipto, el fondo del mar, y un largo etcétera de diferentes mundos a cual más divertido.

Maxi-mega-hiper juego que nos demuestra lo divertida que puede ser la Game Boy.







FIRE & FORGET 2





Agonía sobre ruedas

Hay juegos de coches que tienen muy buenos gráficos, otros que son veloces y algunos hay que no se paran en la mera competición. Otros son extremadamente suaves pero enternecedoramente simples, los hay también de carreras, y de bandidos, y de "poles positions". Pero existe finalmente una categoría de juegos de automóviles cuyo propósito es que se te escapen de las manos, es decir, que sufras y que a través de este sardónico placer camines hacia el extásis sobre ruedas.

¿Que por qué se escapa de las manos un juego?. Pues puede haber varios motivos para ello. Puede ser porque sea demasiado rápido, porque el control sea deficiente, porque los enemigos nos achuchen en exceso, o, finalmente por una trágica combinación de todos estas circunstáncias.

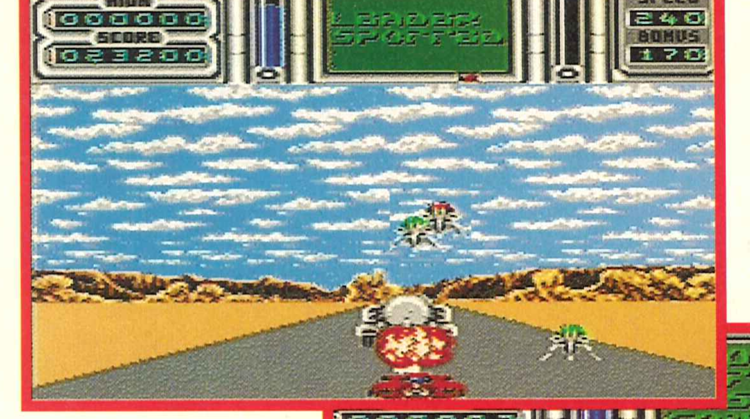
En un programa de coches como el que tenemos entre manos, podemos aplicar estas mismas premisas. Fire & Forget 2 reúne las condiciones básicas para que se te escape de las manos.

Quizá había que decir antes que el de Titus no es un juego de coches normal: a las primeras de cambio te pones a volar, hay enemigos extraterrestres que te acosan por doquier, nuestro coche dispara... pero estos no son motivos suficientes para perder el control.

Las razones exactas son que el cacharro que conducimos viene equipado con cuatro turbos y 20.000 vávulas, corre que se las pela, los enemigos nos vuelven locos, al volar nos descentramos, los adversarios más que ir y venir, se quedan definitivamente a vivir con nosotros... ¿suficiente para que perdamos los nervios?.

Ni tan siquiera la fantástica perspectiva utilizada, ni la suavidad de scroll, ni la irresistible jugabilidad podrán evitarlo.

¿Te atreves?.



Nuestro impresionante deportivo se puede convertir en una trepidante nave cuasi-espacial que surcará los cielos de una forma cuasi-incontrolable. Por supuesto, cantidad de factores decidirán el tiempo que estarás en el aire, así que, atento. ¡Ay, que poco dura lo bueno!.





SOLAR STRIKER



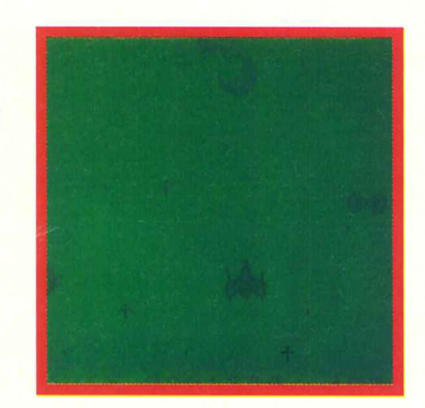
Contra las naves Reticulón

Como en toda guerra el bueno ha de tener siempre un malo con el que cebarse, existe un imperio llamado Reticulón, con el cual podremos disfrutar a tope masacrándolo en incruenta batalla estelar.

Pero Reticulón se extiende con la misma facilidad con la que nosotros escribimos, por lo que hemos depositado nuestras esperanzas en tu habilidad y en la poderosa nave que pilotas, fruto de años de experimentación.

Este juego de nombre impactante que lleno de lásers, fasers y naves Made in Taiwan ha entrado sin hacer ruido en vuestra portátil, configura un cartucho simploncete a nivel gráfico, que comparado con otras producciones para la Game Boy desmerece en el resultado final, aunque la jugabilidad y su realización le coloca en un lugar mediano dentro del panorama consolero actual.

Un "boom-game" para pasar un rato entretenido... que no es poco.





GRÁFICOS	71
SONIDO	76
JUGABILIDAD	88
TOTAL	77

BLUE LIGHTNING



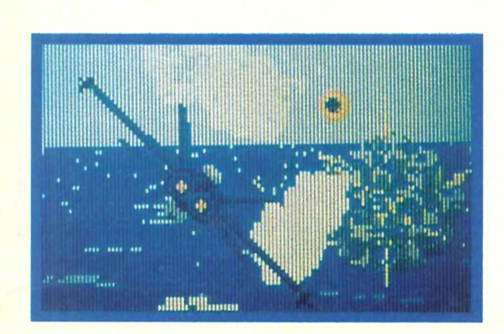
El resplandor celeste

El prototipo aeronáutico Strato Fighter X-24 iba a comenzar su largo periodo de pruebas en pista cubierta. El piloto Felisín estaba que no cabía en sí mismo de emoción: era su primer vuelo en un avión de verdad, no en uno de papel como los de la academia. Todos sus familiares y novias esperaban su debut desde las gradas con pancartas de apoyo y desenfreno.

Se introdujo torpemente en la carlinga derribando a tres mecánicos y arrancando de cuajo el limpia-parabrisas. Todo estaba listo para comenzar, pulsó el botón de ignición y ...¡Crashhh, Kabouumm, Snartle!, nuestro amigo Felisín se cayó de la cama derribando todas las estanterias de la pared. Todavía te queda mucho para ser piloto, macho. ¡Juo,juo,juo!.

Necesario, totalmente necesario y vital este Blue Lghtning que te llevará a vivir aventuras apasionantes por los cielos de tu Lynx.

Si te van los juegos de altos vuelos, no lo pienses más... corre a por tu Blue Lightining.





GRÁFICOS	92
SONIDO	84
JUGABILIDAD	90
TOTAL	93



SHADOW DANCER

MEGADRIVE

El dulce sabor de la venganza

La perversa organización Union Lizard, encabezada por el temible Sauros, está causando estragos en la ciudad de Nueva York. Y por si ésto fuera poco, han asesinado a Kato, el fiel amigo de Shinobi. Cuando nuestro héroe se enteró de la noticia, un relámpago sacudió la ciudad: ¡venganza!.

Pero esta vez no va a ir solo, el albino can de su desaparecido amigo le acompañará en esta desigual batalla contra las huestes del mal.

La aventura comienza en los desolados barrios de Brooklyn, y tu misión no sólo va a consistir en vengar a tu fiel discípulo, sino en rescatar a multitud de rehenes custodiados por fieros guardianes que te esperan a lo largo de toda la ciudad.

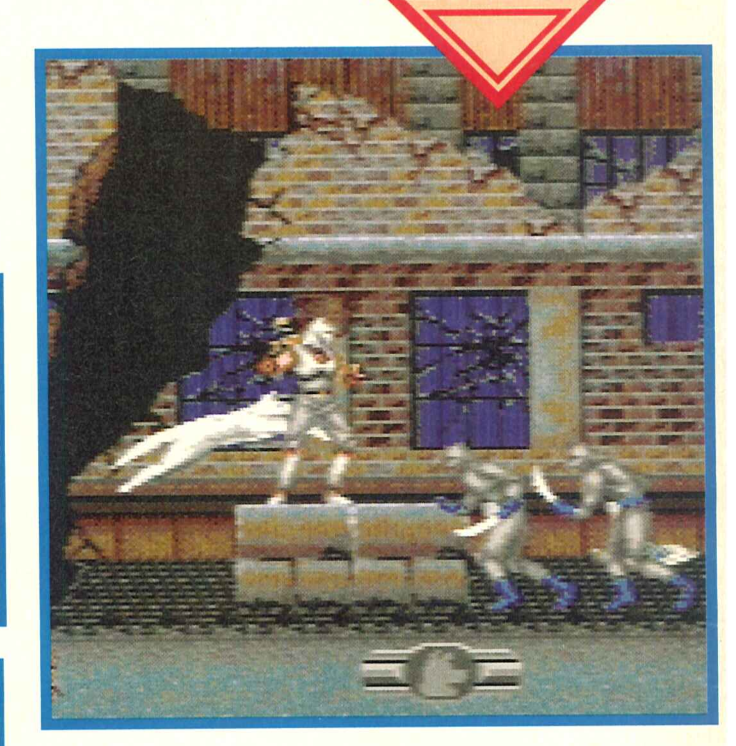
Por suerte tus clases particulares de magia potagia han dado su fruto. En los momentos que dudes de tu habilidad, que serán muchos, este poder, el Ninjutsu, te será de suma utilidad.

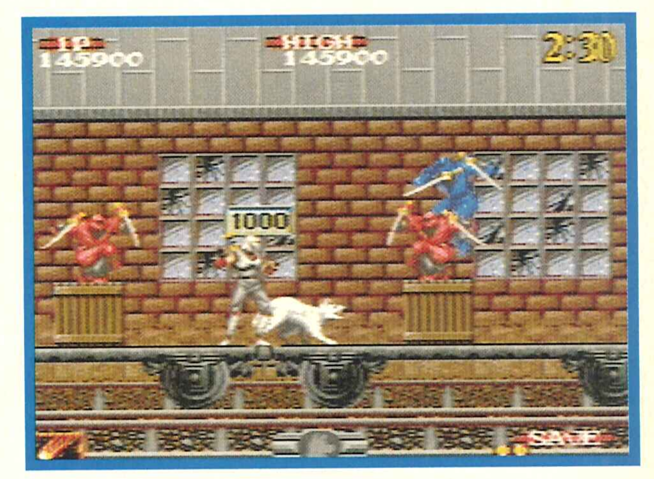
Pese a este super masticado argumento, nos encontramos ante un prodigio de la técnica lúdica. Los gráficos cortarán tu respiración por unos instantes, al igual que el sonido, de lo mejorcito que hemos oído en la Megadrive. Pero lo que más nos ha sorprendido es la adicción que es capaz de crear desde la primera partida. Y es que este "Shadow Dancer" se las trae a todos los niveles.

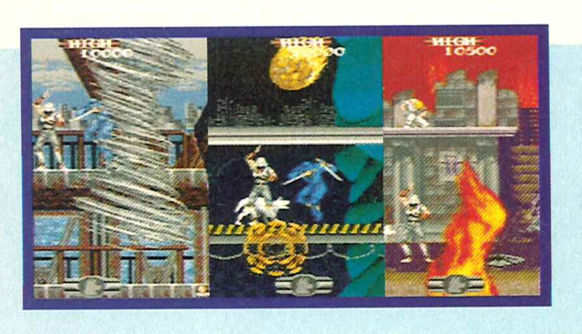
Sobran las palabras: un auténtico juegazo.











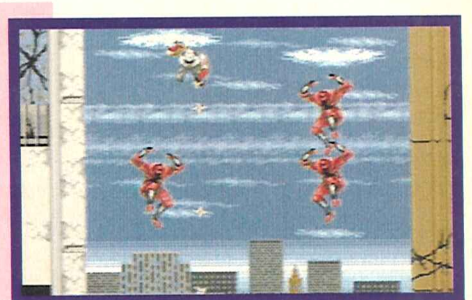
¡Furia!

*Un hechizo milenario del que hacen gala los buenos guerreros ninja es el Ninjutsu. Esta antiquísima herencia data del año dos mil antes de Cristo, cuando la dinastía Ping Pong estableció su primera plantación de arroz en Cuenca. Se puede manifestar de tres formas diferentes: El **fuego griego**, capaz de quemar incluso el agua y la piedra; la **lluvia del cometa Halley**, decenas de primos lejanos del popular cometa aterrizarán sobre la cabezota de las huestes de Sauros y el **ciclón de las Azores**, un impetuoso y violento huracán que volatilizará instantáneamente a todos los facinerosos.*

El nivel de bonus

Cuando eliminemos a los mega-brutos-fin-de-fase accederemos al bienvenido y bienaventurado nivel de bonus. Protagonizando una veloz caída entre dos edificios, nuestro Joe Mushasi deberá eliminar a todos los ninjas que encuentre a su paso, quienes se desplazan vertiginosamente hacia arriba (recuerda el truco del número anterior).

Si eliminas a todos los ninjas enemigos recibirás tres vidas extra; si se te escapa uno, te serán abonadas dos y si son dos los que escapan a tu fuego mortal tan sólo recibirás una vida extra. Un truco curioso: si no disparas a nadie y dejas escapar a todos los ninjas, también recibirás una vida.



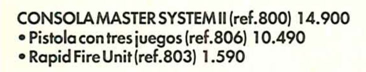


GRÁFICOS	85
SONIDO	90
JUGABILIDAD	91
TOTAL	90

Computer Games

LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI

SEGA MASTER SYSTEM II



CONSOLA MASTER SYSTEM II (ref.800) 14.900
- Pistola con tres juegos (ref.806) 10.490
- Rapid Fire Unit (ref.803) 1.590



Ref.	NOMBRE	PRECIO
8001	ACE OF ACES	5.990
8003	AERIAL ASSAULT	5.590
8004	AFTER BURNER	5.990
8005	ALEX KID IN S. WORLD	5.590
8008	ALIEN STORM	5.990
8009	ALIEN SYNDROME	5.990
8021	BUBBLE BOBBLE	5.990
8022	CALIFORNIA GAMES	5.590
8026	CHOPLIFFER	4.990
8029	CYBER SHINOBI	5.990
8030	CYBORG HUNTER	4.990
8031	DEAD ANGLE	5.590
8033	DOUBLE DRAGON	5.590
8038	F-16 FIGHTER	3.490
8041	FORGOTTEN WORLDS	5.990
8045	GAUNLET	6.990
8046	GHOST HAUSE	3.490
8047	GHOSTBUSTERS	4.990
8048	GHOULS "N" GHOST	5.990
8050	GOLDEN ACE	5.990
8055	HANG ON	2.990
8057	IMPOSSIBLE MISSION	6.990
8058	INDIANA JONES	6.990
8059	J. MONTANA FOOTBALL	5.990
8060	FUNGLE FIGHTER	5.990
8062	KUNG-FU KID	3.490
8064	MICKEY MOUSE	5.990
8067	MOONWALKER	5.990
8068	MY HERO	2.990
8071	OUT RUN	5.590
8073	PACMANIA	6.990
8074	PAPER BOY	6.990
8077	POPULOUS	5.990
8079	PSYCHIC WORLD	5.990
8080	PSYCHO FOX	5.590
8082	R-TYPE	5.990
8083	RAMBO III*	5.590
8084	RAMPAGE	5.590
8085	RASTAN	5.590
8088	RUNNING BATTLE	5.590
8091	SHINOBI	5.590
8094	SONIC	5.990
8097	SPEEDBALL	5.990
8101	STRIDER	5.990
8104	SUMMER GAMES	4.990
8105	SUPER MONACO G.P.	5.590
8108	TENNIS ACE	5.590
8110	THUNDER BLADE	5.590
8114	VIGILANTE	5.590
8115	W. CLASS LEADERBOARD	6.990
8118	WONDERBOY III	5.590
8119	WONDERBOY IN M. LAND	5.590
8120	WORLD CUP ITALIA 90	4.990

NINTENDO GAME BOY

CONSOLA GAMEBOY + JUEGO TETRIS (ref.400) 14.900
- Bolsa para 18 cartuchos (ref.403) 2.350
- Funda y cartuchera para 4 juegos (ref.401) 3.750
- Iluminador Gameboy (ref.402) 2.380
- Kit limpieza Gameboy (ref.405) 1.150
- Lupa Nuby (ref.404) 1.350

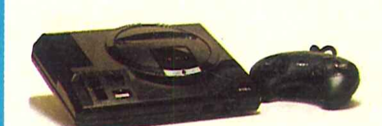


Ref.	NOMBRE	PRECIO
4003	ALLEY WAY	4.190
4004	AMAZING PENGUIN	2.400
4005	AMAZING SPIDERMAN	4.190
4011	BATMAN	4.900
4018	BOOMER ADV. ASMICK	2.400
4023	BUBBLE BOBBLE	4.900
4027	BURAY FIGHTER	4.190
4032	CHASE HQ	4.900
4034	CHOPLIFFER II	4.900
4036	COSMO TANK	2.600
4040	DAEDALIAN OPUS	2.400
4043	DOUBLE DRAGON II	5.400
4044	DR MARIO	4.190
4046	DRAGON'S LAIR	3.600
4047	DUCK TAILS	4.900
4048	DYNABLASTER	4.190
4049	F-1 RACE + ADAPT. 4 JUGADORES	5.600
4052	FISH DUDE	3.500
4059	GARGOYLES QUEST	4.190
4061	GHOSTBUSTERS II	5.400
4064	GOLF	4.190
4065	GREMLINS II	4.900
4066	HALWRESTLING	3.600
4072	IN YOUR FACE (BASKET)	3.590
4080	KWIRK	4.190
4089	MOTOCROSS MANIACS	4.190
4092	NAVY SEALS	4.900
4098	NINTENDO WORLD CUP	4.190
4101	PACMAN	4.900
4109	PIPE DREAM	3.100
4122	QIX	2.900
4127	REVENGE OF THE GATOR	4.190
4129	ROBOCOP	4.900
4135	SNOOPY'S MAGIC	2.400
4139	SOLAR STRIKER	4.190
4144	SUPER MARIO LAND	4.190
4146	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	4.900
4147	TENNIS	4.190
4149	THE SIMPSONS	5.400
4153	WIZARDS & WARRIORS	4.190

SEGA MEGADRIVE

Ref.	NOMBRE	PRECIO
3000	688 ATTACK SUB	6.990
3001	A.T.P. GOLF	6.990
3002	ABRAMS M1 BATTLE TANK	6.990
3004	AFTERBURNER II	6.990
3008	ALIEN STORM	6.490
3013	ARROW FLASH	6.990
3019	BATTLE SQUADRON	8.490
3023	BUDOKAN	8.490
3027	CENTURION DEFENDER OF ROMA	6.990
3028	COLUMNS	5.490
3030	CYBERBALL	6.990
3031	DECAP ATTACK	6.990
3032	DICK TRACY	6.990
3034	E. SWAT	6.990
3037	FANTASIA	7.990
3039	FIRE SHARK	6.190
3040	FLICKY	5.990
3042	GAIN GROUND	6.990
3043	GHOSTBUSTERS	6.990
3044	GHOULS "N" GHOST	8.490
3047	HERZOG ZWEI (LORD 2)	6.990
3049	INSECTOR X	4.990
3052	JAMES POND	6.190
3053	JEWEL MASTER	6.990
3054	JOE MONTANA FOOTBALL	6.990
3055	JOHN MADDEN FOOTBALL	8.490
3057	LAKERS VS CELTICS	6.190
3058	LAST BATTLE	6.990
3059	MICKEY MOUSE	8.490
3061	M. JACKSON MOONWALKER	7.990
3062	MYSTIC DEFENDER	6.990
3064	OUT RUN	7.990
3065	PGA TOUR GOLF	8.490
3066	POPULOUS	8.490
3068	REVENGE OF SHINOBI	6.990
3069	ROAD RAS´H	8.490
3073	SONIC THE HEDGEHOG	6.990
3074	SPACE HARRIER 2	6.990
3075	SPIDERMAN	6.990
3078	STREET OF RAGE	6.990
3079	STRIDER	8.490
3083	SUPER HANG ON	6.990
3084	SUPER MONACO GP	6.990
3086	SUPER THUNDER BLADE	6.990
3088	SWORD OF SODAM	8.490
3092	THUNDER FORCE III	8.490
3094	TRUXTON	6.990
3100	WORLD ITALIA 90	5.990
3101	WRESTLE WAR	6.990

CONSOLA MEGADRIVE (ref.300) 29.900
- Arcade Power stick (ref.304) 7.900
- Caddy pack (ref.305) 1.490
- Power base convert (ref.3020 6.490
- Soft pack (ref.306) 1.990
- Video Monitor cable (ref.301) 1.499



ATARI LYNX



CONSOLA LYNX (ref.600) 17.900
- Adaptador para coche (ref.601) 2.500
- Adaptador para red 220V. (ref.602) 1.900
- Cartuchera LYNX (ref.603) 2.000
- COMLYNX cable (ref.606) 900
- Maletín LYNX (ref.604) 3.000
- Visera solar para pantalla (ref.605) 1.200

Ref.	NOMBRE	PRECIO
6.001	A.P.B.	4.900
6.002	BLUE LIGHTING	4.900
6.003	CALIFORNIA GAMES	4.900
6.004	CHECKERED FLAG	4.900
6.005	CHIP´S CHALLENGE	4.900
6.006	ELECTROCOP	4.900
6.007	GATES OF ZENDOCON	4.900
6.008	GAUNTLET III	5.400
6.009	KLAX	4.900
6.010	MS. PACMAN	4.900
6.011	PACLAND	4.900
6.012	PAPERBOY	4.900
6.013	RAMPAGE	4.900
6.014	ROADBLASTER	4.900
6.015	ROBOSQUASH	4.900
6.016	RYGAR	4.900
6.017	SHANGHAY	4.900
6.018	SLIME WORLD	4.900
6.019	TURBO SUB	4.900
6.020	XENOPHOBE	4.900
6.021	ZARLON MERCENARY	4.900

•IVA no incluido

GAME GEAR

CONSOLA GAME GEAR + COLUNMS (ref.700) 19.900

Ref.	NOMBRE	PRECIO
7.000	CHASE HQ	4.900
7.003	DRAGON CRYSTAL	5.190
7.004	FACTORY PANIC	4.590
7.005	GLOC (AFTERBURNER 2)	5.190
7.009	OUT RUN	5.190
7.014	PSYCHIC WORLD	4.590
7.015	PUTTER GOLF	4.590
7.016	SHINOBI	5.190
7.019	SUPER NONACO GP	5.190
7.021	WONDERBOY	4.590

***Los productos con un retraso mayor a QUINCE días desde la recepción del pedido, tendrán un 5% de descuento.**

¿Te gustaría conseguir el catálogo de Computer Games? Envía este cupón y te contaremos cómo cambiar tus cartuchos. Para tus pedidos llama o escribenos a:

COMPUTER GAMES • AP. de Correos 57.014 • 28080 MADRID
Telf.: (91) 351 05 16 • (91) 352 96 02 • (91) 352 96 25
Fax.: (91) 352 97 09

Nombre y Apellidos...
Domicilio...
Población...............................Provincia...............................
Cod.Postal...............................Telf...............................

- ☐ GAMEBOY
- ☐ SEGA MASTER SYSTEM II
- ☐ SEGA MEGA DRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ ATARI LYNX

Ref.	Título	Precio
	Total	

☐ CATALOGO ☐ CAMBIO DE CARTUCHOS



DOUBLE DRAGON II

NINTENDO

Puños de fuego

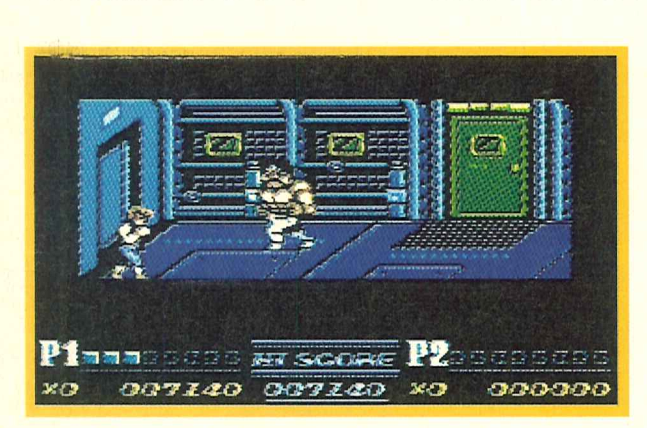
Las bandas rivales del barrio se habían unido por primera vez en su historia con la única intención de secuestrar a mi novia en pago a mis labores de justiciero y hacedor del bien allá por donde paso.

Y a mí, como a buen héroe a quien quitan algo de valor, no me queda más remedio que empezar a soltar frases que atemoricen a mis enemigos como «... mi venganza será terrible...» y cosas por el estilo. Pero estas amenazas se quedarían en mandíbula mojada si luego mis puños no pudieran avalar tal afirmación, por lo que las sesiones de pesas a las que tengo que someterme son contínuas y agotadoras, ¡vamos! que si supiérais lo que hay que trabajar para rescatar a vuestra novia no lo haríais todos los días.

Pero es que, muchachos, soy un héroe y además callejero. Mis enemigos son como los de cualquiera de vosotros, es decir, rebosantes de odio, con rizos e incluso bajitos, que son los más feroces. Si a todo ésto se le une un malo malísimo bineuronal, tres bates de béisbol y un bidón obtenemos un bonito y familiar cuadro de ferocidades urbanas.

Bueno chicos, debo dejaros, tengo una dura tarea que cumplir...



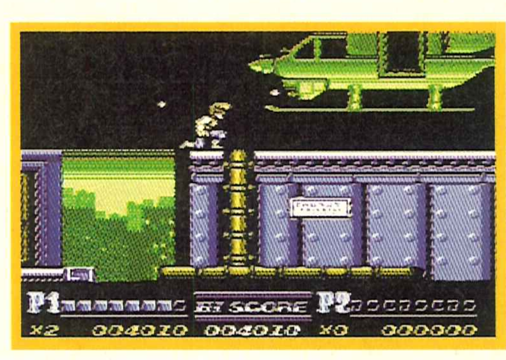


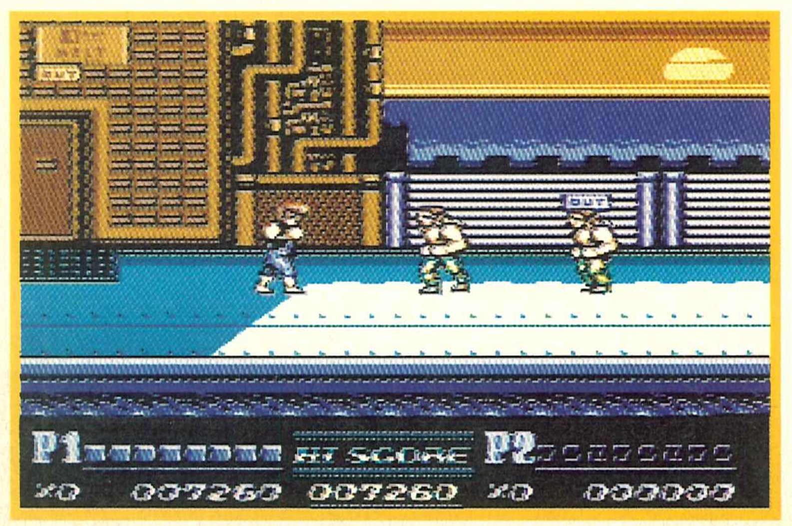
Entre mamporros de doble filo y armas blancas se desarrolla este cartucho de golpeadores personajes, cuya misión consiste en salvar a tu prometida y enseñarle a los maleantes que tus amenazas son más que inquietantes. Pero todo esto no sería posible si tu no tuvieras un catálogo de golpes lo suficientemente extenso como para impresionar a tus enemigos.

Por ello te recomendamos que una vez tengas a un malo maloso delante de tí lo abatas sin piedad con alguno de tus potentes saludos.

Entrando en los aspectos artísticos te diremos que tanto sus gráficos y movimientos como sus sonidos están muy bien hechos. En cuanto a la jugabilidad hay que decir que es bastante parecida a la de cualquier otro "mata-mata-hasta-que-estiren-la-pata", es decir, alta.

Así obtenemos un divertido y recomendable cartucho ambientado en calles de mala reputación donde no te será dificil perder más de una vida en pos del bien.







SLIME WORLD

LYNX



El aniquilador de mocos verdes

Sólo la mala suerte espacial hizo que el piloto de moda, Alex Todd, destrozara su nave justo cuando sobrevolaba el mundo más asqueroso de la galaxia.

Alex, que siempre tenía a gala optimizar todo tipo de situaciones, puso la mejor cara que tenía y pensó que lo mejor era investigar. Había en total seis túneles diferentes que daban paso a otros tantos laberintos baboseados. Se sumergió en el primero y cayó de plano en una cascada de mocos de una naturalidad y realismo inconcebibles.



Pronto vio su traje tan sumamente bañado en viscosidades que decidió lanzarse al charco y darse unas pasadas de champú perfumado.

Durante el resto del recorrido pudo ver y coger innumerables objetos: gemas, megabombas, jetpacks, triples disparos, al tiempo que hacía pleno en horrosos bichos que allí vivían y con tal desparpajo amenazaban. Portaba en su consola la esencia de un mapa perfecto. Cuando daba al botón le indicaba la situación correcta y un esquema de lo que se le venía encima. Mucho más que útil en un mundo tan hostil.

Pero Slime World no tiene nada de hostíl. Todo lo contrario, es un programa rico en gráficos, en efectos y en originalidad, lo que le convierte, sin duda, en el arcade más verde de todos los que hemos jugado en Lynx. ¿Alguien lo duda?



GANADORES DEL MEGACONCURSO DE OCTUBRE

Los siguientes concursantes serán premiados con una Game Boy:

José Camales Pallares ....(BARCELONA)
Jordi Fernández Rodríguez................(BARCELONA)
Josep Moral Boloix ....(BARCELONA)
David Abbasi Pérez................(MADRID)
Juan Mauricio Donoso Jiménez ....(MADRID)
Diego Villanueva Villanueva................(VALENCIA)
Santos Murillo Company................(BARCELONA)
Ramón López Martínez................(CANTABRIA)
Javier Fandos Suárez ....(ASTURIAS)
Juan Ernesto Alba Turck................(SEVILLA)
Juan Acuña Fernández................(SEVILLA)
Juan Miguel Gomato Hernández ....(MADRID)
Daniel Blázquez Morilla................(MADRID)
Albert Sans i Salgot................(BARCELONA)
Gerard Pradas Riera ....(BARCELONA)
Pau Illan Arana................(BARCELONA)
Marcos Jiménez Rodríguez................(MADRID)
Charlie Ekendhal Sánchez................(BARCELONA)
Juan Luis Beltrán de Heredia Salvador.........(ALAVA)
Juan Fernández Martínez ....(MADRID)
Raul Valle Martínez................(VIZCAYA)
Angel Valhondo Bordonado ....(ALICANTE)
José Antonio Cerdá Fernández ....(ALICANTE)
Ismael Díaz Pérez................LA CORUÑA)
Miguel Angel Alcázar de la Guía................(MADRID)
Alberto Galán Argöello ....(LA CORUÑA)
Juan Manuel Ruiz Ariza ....(MADRID)
Robert Sendra Ribera ....(TARRAGONA)
Oscar Ormijo Blanco................(MADRID)
Carlos Iván Suero Bravo................(CACERES)
Borja Fonseca Gómez ....(VIZCAYA)
David Sanan Baena ....(MALAGA)
César de Marcos Azpilicueta ....(MADRID)
Alejandro Dávila Pérez................(MELILLA)
José Manuel Tovar Jiménez ....(CACERES)
Rubén Quiroga Gómez ....(MADRID)
Laro Basterrechea Valcarcel................(MADRID)
Roberto Blanco Barba................(MADRID)
Alejandro Galán Paulete ....(MADRID)
Sergio Peral Rodríguez................(MADRID)
José María Marín Bernet................(VALENCIA)
Luis Heguet Sardá ....(BARCELONA)
Oscar Tortosa Ramos................(BARCELONA)
Susana Saez Gil ....(MADRID)
Román López Eescribano Díaz Pavón ....(MADRID)
Jordi Trubat Samit................(BARCELONA)
Luis Carlos Vélez de Nascimento ....(MADRID)
Carlos Santos Rodríguez ....(MADRID)
Daniel Sánchez Cabeza................(MADRID)
David Guerrera Rodríguez................(TARRAGONA)
Mar Iglesias Palomo................(TARRAGONA)
Didac Espinosa Martorell ....(TARRAGONA)
Joaquín Montero Galván................(MALAGA)
David Hernández Martinez................(MURCIA)
Gilbert Miusci Pibernat................(BARCELONA)
David Astorga Malo................(BARCELONA)
David Camp Andreu................(VALENCIA)
Vicente Bayarri Cayen ....(VALENCIA)
Ferrán Eloi Elizolde Cunillera................(BARCELONA)
Andoni Alonso Pinache................(VIZCAYA)
Boris García Olea................(TARRAGONA)

Elena Salas Perks................(MALLORCA)
José Luis Ejea Blanco................(MADRID)
Borja Salva Gomar................(BARCELONA)
Carlos Granel Alabert................(VALENCIA)
Rodrigo Eduardo Roldán Herrera ....(BARCELONA)
José Carlos Nicola Gandiaga................(LAS PALMAS)
Arkaitz Zarraga Bilbao................(VIZCAYA)
Luis Miguel Mazuelas Calle................(PALENCIA)
Alexander Raya Rodríguez ....(VIZCAYA)
Alberto Hermisilla Loeches................(MADRID)
Carlos Martínez Puertas................(VIZCAYA)
Sergio Nunes Teisceira................(MADRID)
Rocío Díaz Lozano................(HUELVA)
Rafael José Dimas García ....(MURCIA)
José Antonio Tomás García................(MURCIA)
Miguel Piñeiro Carrete................(PONTEVEDRA)
Elisa Valero Sánchez ....(MURCIA)
José Cuadrado Díez ....(MADRID)
Emilio José Osete Ubeda-Portugués ....(MADRID)
Juan Santos Sanchez ....(PONTEVEDRA)
Raul Marful López................(MADRID)
Jesús González Suárez ....(BARCELONA)
Manuel Domínguez Gutierrez ....(SEVILLA)
Cristina Gavilán Cabello................(MADRID)
Adolfo Galván García................(VALLADOLID)
Antonio Pérez Aalonso................(MADRID)
Luis Miguel Martín Gordillo................(MADRID)
Carlos Rodríguez Dboy................(BARCELONA)
Enrique Grande Pérez ....(MADRID)
Daniel Calvo Santos................(BARCELONA)
Adrián López Menéndez ....(ASTURIAS)
Cristina Torres López................(ALICANTE)
Pablo Alvárez Zuazua ....(ASTURIAS)
Marcos Isasi Sánchez ....(BARCELONA)
Ionathan Urdi Giménez ....(BARCELONA)
Merce Franquesa López ....(BARCELONA)
Federico Lafuente Camacho................(MADRID)
Yago Antolín Pichel................(PONTEVEDRA)
Francisco Salvador Pelaes ....(ASTURIAS)
Francisco Morales Maroto................(MADRID)
Cristina Malillas González................(MADRID)
José Demetrio Gómez Díaz ....(CANTABRIA)
Iván Arias Invernon ....(ASTURIAS)
Javier Ochoa Díaz................(CANTABRIA)
Andea Urtoran Eguiluz ....(ALAVA)
Alvaro Macías Zaldívar................(MADRID)
Daniel Espuny Navarro ....(MALAGA)
Victor Barbero Zumalacárregui ....(MADRID)
Joaquín Hiniesta Martín ....(CADIZ)
Mateu Casals Carreras ....(BARCELONA)
Carlos González Echevarría ....(MADRID)
Ismael Saiz Herrera................(BURGOS)
José Luis Berenguer Hilla ....(MURCIA)
Antonio Felipe Rey Portilla................(MALLORCA)
Juan José Moya Fornieles ....(ALMERIA)
Marcos González Pereira................(BARCELONA)
Andrés Chisvert Pastor ....(VALENCIA)
Mikel Resines Gorbea................(VIZCAYA)
Raul Mateo Castaño ....(VALLADOLID)
Viente Cases Moncho ....(VALENCIA)
Luis V. Elices Aguirre ....(MADRID)
Cary Cardero Montes................(CANTABRIA)
Benjamín Marco Ramo................(VALENCIA)

Sergio Urbano Coronado ....(MADRID)
José Estornell Cuenca ....(VALENCIA)
Gonzálo Nuche Sanz ....(MADRID)
Diego Couceiro Fernández ....(LA CORUÑA)
Alfredo Minaya Salas ....(CUENCA)
Manuel de Luque Ripoll ....(MADRID)
Daniel García Arceo................(MADRID)
Rafael Fermín Hernández................(BARCELONA)
Javier Moraleda del Moral................(MADRID)
Carlos Alberto Elido Ramírez................(CADIZ)
Luis Mundet de Cáceres ....(BARCELONA)
Jordi Balcells García ....(BARCELONA)
Rocío Barredo de Valenzuela ....(CADIZ)
Amaya Nuño de la Rosa Hernández............(MADRID)
José María Santana Prieto................(CADIZ)
José Conejo Gómez................(BARCELONA)
Juan Pedro Somera Pérez................(MALAGA)
Jordi Alcázar Sánchez ....(BARCELONA)
Alberto García Pérez................(BARCELONA)
Elena Perelló Hernández ....(BARCELONA)
Fernándo Vasallo Bejerano................(ALMERIA)
Jordi Manich Cachau ....(BARCELONA)
David Burgos Carreño................(MALAGA)
Carlos Martínez Garrido................(CUENCA)
Jorge Maiquez Illán................(MURCIA)
Joaquín González Sánchez ....(BADAJOZ)
Manuel Soriano Muñoz ....(MADRID)
Victor Manuel Acosta Carrera ....(CACERES)
María Alonso................(MADRID)
Pedro Brocal Pérez................(MURCIA)
Alfonso Sánchez Santos................(MADRID)
Francisco Javier del Valle Caballo ....(SEVILLA)
Alvaro Jesús Sánchez Rodríguez................(SEVILLA)
Igarki Arrondo Mayor................(GUIPUZCOA)
Javier Moliner Montaña................(VALENCIA)
Fernando Arévalo Romero................(BARCELONA)
Josep Camarasa Fayos ....(VALENCIA)
Victor Manuel Gómez Pérez ....(MURCIA)
Angel Beneitez del Rosal................(MADRID)
Rosendo Vázquez Gil ....(SEVILLA)
Pablo Maiz Soriano................(SEVILLA)
Fernando Rico Bargues ....(MADRID)
Francisco José Romero Mirón ....(BARCELONA)
David Romay Calo ....(PONTEVEDRA)
José María Romero González ....(MADRID)
Miguel Angel Artes Sainz................(MADRID)
Gonzalo de Andrés Cuñarro ....(PONTEVEDRA)
José Carlos Alvarez Pérez................(PONTEVEDRA)
Roberto Vázquez Vaquero................(MADRID)
Francisco Martínez Moreno................(CIUDAD REAL)
Ignacio Valverde Lucas................(MURCIA)
Antoni Zur i Borrull................(MALLORCA)
Manuel Arroyo Pérez ....(CACERES)
Javier Santacruz Triguero................(MADRID)
Andrés Ramón Navarro Ruso ....(MALAGA)
Miguel Angel Bernal Macias................(TARRAGONA)
Haresh Keswani................(BARCELONA)
Antonio Montalbán Montero ....(CADIZ)
David Pibernat Barkow................(BARCELONA)
David Utrilla Cabello................(BARCELONA)
Carlos Marcos Guijo................(MADRID)
Pablo Fernández Ceballos................(VALLADOLID)
Ricardo José Oliver Reina................(GRANADA)

Javier Tovar Olcese ....(VALLADOLID)
Alvaro Aragón Martin ....(VALLADOLID)
Borja González Rueda ....(MADRID)
Francisco Larios Ruiz-Berdejo ....(CADIZ)
Juan Antonio Esquinas Aibar ....(ZARAGOZA)
Carlos Vara Mañanas ....(VALLADOLID)
Fernando López Yuguero ....(MADRID)
Rafael Ochoa Salcines................(CORDOBA)
María Zanoguera Florit................(MALLORCA)
Francisco Javier Ferre de Haro................(MURCIA)
Victor Pérez Balleste................(TARRAGONA)
Hector Gimeno Marín................(VALENCIA)
Eduardo Romero Alvarez................(MALAGA)
David Aguilera Rabadán ....(VIZCAYA)
Raul Ortiz Pascual ....(VIZCAYA)
Jon Crespo Anasagasti ....(MADRID)
Simón Anandez Bonilla
Ramón Esteve Parga ....(BARCELONA)
Michael Ravestijn Izumi................(MADRID)
Francisco José Otero González................(SEVILLA)
Antonio Ramos Requena ....(MADRID)
Pablo Molinero ....(CADIZ)
Alejandro Donas Pérez ....(MADRID)
J. Antonio Gómez Zorrilla................(MALAGA)
J. Manuel Cerrera Gómez................(SEVILLA)
Oscar de la Torre Arconada................(MADRID)
Sergio Campillo Mendía................(BARCELONA)
Jairo Millán Porras................(MALLORCA)
Juan Luis García López ....(MADRID)
Ernesto Palazón Bermell................(VALENCIA)
Iván Marcos Mesa................(ASTURIAS)
Francisco Puig Ibañez................(BARCELONA)
Rafael Castello Lorente................(VALENCIA)
Jorge Montserrat Ibañez ....(BARCELONA)
Fernando Calderin Caro................(BALEARES)
Sergio Bautista Rey ....(SEVILLA)
Antonio Garrido Navarro ....(CUENCA)
Damián Olives Houdret................(BALEARES)
Miguel Sevilla Penas................(MADRID)
Ibai Ramos Astola ....(VIZCAYA)
Julián Ortiz Ponce ....(SEVILLA)
Jorge Herrero Dimas................(MADRID)
Enrique Sanz Cuesta ....(ALBACETE)
José Díaz Sánchez ....(ALBACETE)
José Antonio Muñoz Aznara ....(BARCELONA)
Bernardo Velasco Diaz de Mendivil ....(GUIPUZCOA)
Marcal Compaño i Padros................(EL MASNOU)
Jaume Domenech Pérez................(ALICANTE)
Itxaso Fernández Rodríguez................(VIZCAYA)
Ana Masoni García ....(TARRAGONA)
Carlos Guillamón Viñuales................(MADRID)
Antonio López Salmerón................(SEVILLA)
Noel Amoros Mora ....(VALENCIA)
Luis Felipe Macias Ramos ....(SEVILLA)
Iago Martínez Prieto................(PONTEVEDRA)
Oscar Esteban López................(MADRID)
Juan Manuel Pérez Ramos................(SEVILLA)
Cristóbal Castilla Lacomba................(VALENCIA)
Alberto Alvárez Rodríguez ....(ALMERIA)
Ricardo Peñalver García................(ZARAGOZA)
Alvaro Conejo García................(BARCELONA)
Daniel Pardillo Amodeo................(SEVILLA)
Pedro Alberto Sancho ....(VALLADOLID)